#347 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

POWER UNLIMITED

GEEN E3? TOCH WEL! PU IN LA

STAR WARS
OUTLAWS™
WIE IS ER COOLER DAN EEN JEDI

DE CONCRETE KANSEN OP EEN MARIO GALAXY 3 OF EEN ODYSSEY 2 • GRUWEL VAN DE SLECHTSTE GAME VAN HET DECENNIUM • HOE OP TE VALLEN TUSSEN MEGAVEEL METROIDVANIA'S • MUMMIES, PIRAMIDEN, VAKANTIEFOTO'S EN TOTALE OORLOG • DOE ONS MAAR BEERUS EN GOKU BLACK IN DBZ BUDOKAI TENKAICHI 4 • EEN PLEIDOOI VOOR DE TERUGKEER VAN XENOSAGA • HET FORBIDDEN WEST AAN DE GRENZEN VAN PANDORA

WWW.PU.NL
JULI 2023
BP € 7,75



RESHIFT

GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!



Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar of per half jaar? Dan hebben we twee abonnementsvormen waarvan een met een wel heel aantrekkelijk aanbod. Kies zelf de voor jouw ideale variant.

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited

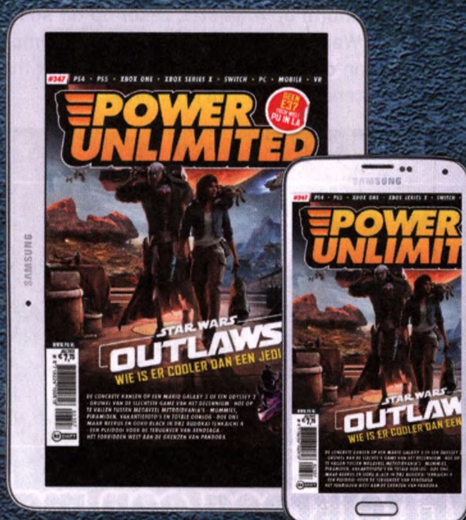
Voor maar **€ 64,95** (€ 5,41 per editie)

VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited

Voor maar **€ 38,00** (€ 6,33 per editie)





\+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

Terror in de bunker



Niet de hitte, maar de nieuwe Amnesia bezorgt mij momenteel een vochtig bilnaadje. De kenmerkende insanity-mechanic is niet meer, maar Amnesia: The Bunker terroriseert me dusdanig dat ik de vrijelijk verkenbare wereld gewoon niet wil verkennen!





Zomeradresje

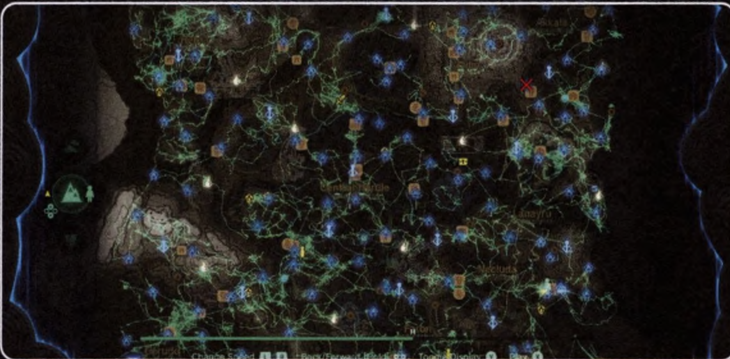


Beacon Falls was voor mij al liefde op het eerste gezicht, maar toen ik een achievement kreeg voor het 20x smacken van een thick watermeloen, wist ik dat ik de ware had gevonden. S-Tier comfortgame.

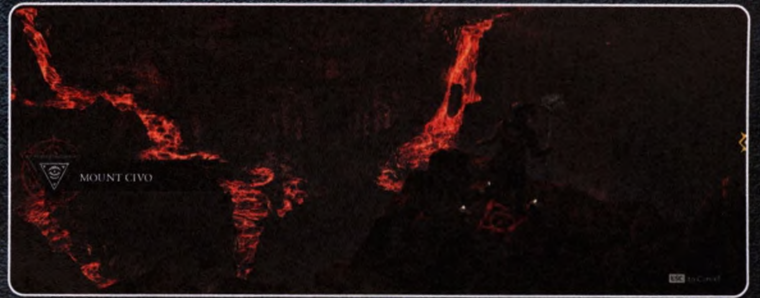
Zeldathon Holiday



Hoeveel uur kun je in Zelda: Tears of the Kingdom stoppen als je er twee weken vakantie voor neemt? Dat was de vraag die ik vaak gesteld kreeg toen ik na een welverdiende vakantie weer terug op de redactie kwam. Het antwoord? Meer dan 300. En dan heb ik 'm nog niet eens uitgespeeld hè. Wat een omvang heeft/hebben die map(s). Wel heb ik inmiddels alle Lightroots en Shrines gevonden en kleurt de gehele map lichtgroen van mijn Hero Path. Dat ziet er dan ongeveer zo uit. Oeh, en als bonus heb ik nog een mooie screenshot waarin ik me klaarmaak om Hyrule binnen te vallen, met alle voorbereiding die ook maar mogelijk was.







Ondergrondse rokersruimte



In m'n review kun je lezen dat ik de diepgang in de wereld van Diablo 4 enorm op prijs stel, zeker op dit soort pittoreske momentjes. Want soms wil je gewoon even adempauze na het platwalsen van demonen, zelfs al snoep je hier met elke ademhaling minstens een uur van je leven af.



Mr White kreeg een make-over



Yup, dat zie je goed, dit is Michael Madsen met een koppie zo fris en jong als toen hij in Reservoir Dogs speelde. De in feite 65-jarige man heeft een rolletje in de meest idiote game die ik dit jaar heb gespeeld en achterin deze PU vertel ik je er meer over. En meer weten wil je, want je hebt niet geleefd tot je Chuck Norris slechte mocap hebt zien doen voor z'n terugkeer als badass Sheriff.



Pag. 020



Pag. 022



Pag. 054



Pag. 052



Pag. 058

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

RESHIFT

HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Cody van den Bogert, Martin Verschoor, Rogina Hassan, Dwayne Vrancken, Bastiaan Vroegop*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 64,95 (los nummer kost € 6,75, een dubbelnummer € 9,95). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

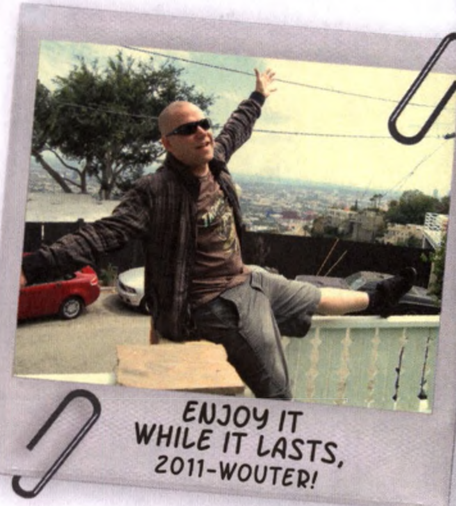
PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

MENTALLY I'M THERE...



Eigenlijk zijn de gameweken in juni de prachtigste van het jaar: qua weer, aankondigingen van games en content op PU.nl gaat er weinig boven de Gamezomer. Maar heel eerlijk? Ik heb best wel moeite met deze periode, eigenlijk al jaren. Want meer dan een decennia lang vertrok ik elk jaar in precies dezelfde week naar Los Angeles om daar ondergedompeld te worden in passie voor games en me helemaal de pleuris te werken. Daar ga je, gek genoeg, aan wennen. Tegenwoordig doe ik deze dagen iets wat bijna de extreme tegenpool is van naar de E3 gaan: thuis zitten in m'n kantoortje. Geen States, geen collega's, geen extreem drukke beurs. Ja, natuurlijk maak ik nog steeds veel content in juni, vaak net zo hard zwetend als in LA, maar de omstandigheden zijn nou niet bepaald vergelijkbaar. Het klinkt misschien als een klein viooltje, maar als je bijvoorbeeld een groot deel van je leven in dezelfde week naar de camping in Zuid-Frankrijk ging met je familie, en nu opeens niet meer, dan is dat simpelweg even... wat triest. Maar hey, ik woon inmiddels in een koophuis met een bloedmooie vriendin, een debiele kat en de liefste hond op de aarde, dus slecht heb ik het allerminst. Bovendien zijn mentale problemen er om overheen te komen, zeker niet om je voor te schamen, en het hier met jullie delen draagt daar vast aan bij. Wat ook helpt is gewoon weer een verdomd lekkere PU maken, met een belachelijk dikke 'non'-E3-special van niet minder dan 15 pagina's. Inclusief een bijdrage vanuit Los Angeles nietteminder, want Raf is wel gewoon naar de westkust van de States afgereisd om ons te voorzien van directe correspondentie vanaf de Days of Play. Volledige coverage van de Gamezomer is al genoeg om deze PU onmisbaar te maken, maar we hebben daarnaast ook nog reviews van Diablo IV, Street Fighter 6 en Final Fantasy XVI, een special waarin Jurjen uiteenzet wat de volgende Mario-game kan zijn en een coverview van wat weleens de beste Star Wars-game in decennia kan worden. Dus die sombere 'ik ben niet in LA'-gedachten? PU#347 is daar de beste remedie voor! ● *Wouter*



ENJOY IT WHILE IT LASTS, 2011-WOUTER!

Ondertussen...

Tjeerd



Deed deze maand...

...net alsof ik werd opgegeten door een grote vis. Echt net echt.

Rogina



Trommelde deze maand...

...een luiaardleger op in Apenheul, waarna ik m'n niet-zo-stiekeme wereld-overheersing plan (stay hydrated, kids).

Martin



Werd deze maand...

...de trotse eigenaar van twee cavia´s. Ze worden natuurlijk wel meteen aan het werk gezet.

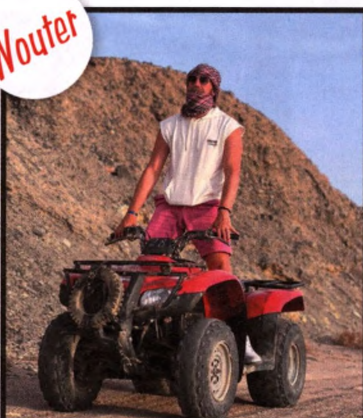
Jurjen



Reisde deze maand...

...door Griekenland, waar ik onder andere Athene, Delphi en Mount Olympus bezocht. En uiteraard moest ik daarbij regelmatig aan Battle of Olympus, God of War en Assassin's Creed Odyssey denken. Wil je trouwens meer plaatjes van mijn reizen zien? Volg me op Instagram via jurjentiersma.

Wouter



Was deze maand...

...in Egypte aan het chillen en de toerist uithangen. Vooral rondscheuren in de woestijn met een quad was not too shabby. Check meer kiekjes verderop in de PU bij m'n Total War: Pharaoh-preview. Want waar anders?

Raf



Kreeg deze maand...

...een nieuwe lightsaber.

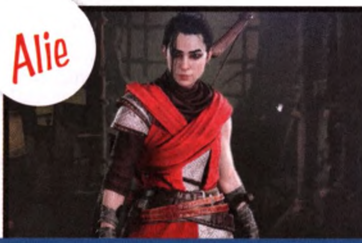
Marvin



Werd deze maand...

...kort voor de deadline van dit nummer ziek (griepje, niets ernstigs), dus lag ik terwijl het buiten (en binnen?) 30 graden was met een deken op de bank naar Black Mirror te kijken.

Alie



Propte deze maand...

...elk vrij uurtje in Diablo IV! Wat een heerlijk duistere game, en hij speelt ook zo soepel. Ik ben vooral dolblij dat de rogue weer terug is. Kijk haar eens mooi zijn!

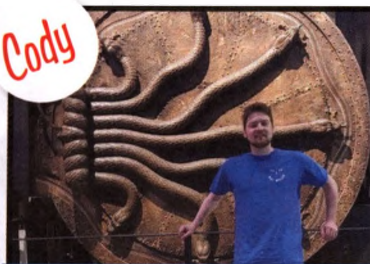
LauraJenny



Ging deze maand...

...eens in Dublin kijken of het daar ook zo warm was. Het antwoord? Ja. Maar dat kan geblust worden met whisky natuurlijk.

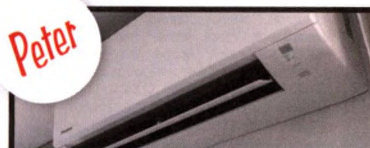
Cody



Nam deze maand...

...alvast een voorschot op de zomervakantie en deed een weekje Londen. Dan boek je natuurlijk de Harry Potter-tour, en neem je een foto met de deur van de geheime kamer (Slytherin beste huis, kom vechten).

Peter



Kocht deze maand...

...peperdure nieuwe gaminghardware. Zo mag je het wel noemen, want dit zweetbeest heeft met 30+ graden airco nodig als ´ie met plezier wil gamen!

Wordt vervolgd...







NK Allround Gaming

We organiseerden samen met Bol.com het eerste echte officiële NK Allround Gaming! De Esports Game Arena in Alphen aan de Rijn veranderde in een kookpot van emotie en sportiviteit. Twintig spelers hadden zich gekwalificeerd via online voorrondes en namen het live tegen elkaar op, met als resultaat een zinderende finale en een mooie winnaar. Mike de Vos ging na deze dag naar huis met een cheque ter waarde van maar liefst 3000 euro aan Bol.com-tegoed. Niet slecht voor een paar uurtjes knoppenrammen.









Een boek!

We bestaan dit jaar 30 jaar, dat heb je ongetwijfeld al meegekregen. Dat vieren we onder andere door je de volledige collectie op een PUSB-stick aan te bieden (kans is best wel groot dat deze nu is uitverkocht, maar je kunt nog even spieken op PU.nl/PUSB), maar we willen ook een 300 pagina tellend collectieboek gaan maken! Jeweetwel, zo'n dik koffietafelboek, dat je trots op de salontafel kunt slingeren om iedereen te laten zien dat je een connaisseur bent. Maar je kunt het ook gewoon gaan lezen en dan krijg je dus een emmer aan nostalgie over je heen gekieperd. Dit is iets wat we heel graag willen maken, alleen het drukken en het papier is er niet goedkoper op geworden de afgelopen jaren - daarom moeten we de interesse pijlen middels een pre-order. Dus support je vrienden van PU en bestel alvast ons boek via PU.nl/boek. Halen we het doel, dan beloven we er een verzamelobject van te maken.



Wijzen

Live beeld van Cody die wijst naar dingen. Naar wat weten we ook niet.



oPUNIE

WAS HET E3-GEVOEL ER NOG?

De 'E3' van 2023 zit erop. Eentje die voor 99 procent online plaatsvond. De oPUnie vroeg de redactie daarom of ze er mee zouden kunnen leven als dit de toekomst blijkt te zijn. Geen fysieke beurs meer, enkel een week in juni waarin alle uitgevers online middels presentaties hun games aan de gamers voorstellen?





Was dat de E3? Nee, die paar filmpjes hadden niets met de E3 te maken. Ik prijs me gelukkig met al die jaren dat ik de opwinding en sensatie van dat over the top evenement heb mogen meemaken. Maar er is nu niets meet wat daarbij in de buurt komt. En van mij hoeven uitgevers hun aankondigingen ook niet meer voor één speciale week op te sparen.



Ik heb de E3 nooit anders meegemaakt dan vanuit m'n huis (helaas), dus op de PU-video's op locatie na is het vooral veel van hetzelfde. En ik hou er wel van, een paar avonden op rij voor de tv kruipen om te zien wat ons voor moois te wachten staat. Dat blijf ik graag nog jaren doen.



Eigenlijk leven we al in die toekomst: Geoff Keighley had wat mensen over de vloer om nieuwe games te spelen, maar de rest van de wereld moest het doen met de livestreams. Wat mij betreft is dat prima, als sommige uitgevers wel goed nadenken of ze wel iets hebben om te laten zien, voordat ik weer m'n leven overdenk tijdens de PC Gaming Show volgend jaar...

"Op dit moment is het werken aan Cyberpunk 2077: Phantom Liberty helemaal in balans."



Als Gabe Amantagelo nu ook zorgt dat hetzelfde geldt voor de game...



Ik zie d'r persoonlijk geen probleem in, maar vooral omdat alles steeds meer digitaal en dus ook toegankelijker wordt met de jaren. Het was toch niet zo dat het overgrote merendeel van het gamepubliek fysiek bij de E3 aanwezig kon zijn (te ver, te duur, etc.). Natuurlijk is het jammer voor diehardfans en journalisten, maar wie weet komen er in de toekomst weer soortgelijke fysieke gameshows voor de liefhebber. We'll see.



Mijn mening is een beetje gekleurd. Want al toen de E3 nog bestond, had ik ervoor gekozen niet meer te gaan. Ik was het lange reizen en de jetlag zat. En als iemand die op E3 ook het liefst alles gedemonstreerd wilde hebben, zag ik alles thuis net zo goed. Ik kan met de huidige gang van zaken dus prima leven. Of de impact nog hetzelfde is, waag ik echter te betwijfelen.



Ik zakte wel af naar Los Angeles voor een paar van die 'live' events. Voor mij was het dus iets minder dan 99 procent, maar dan nog kan ik daar moeilijk mee leven. Fuck, je wil toch in de zaal zitten als Keanu Reeves full-out Keanu Reeves gaat.





Ik heb me hier al drie jaar bij neergelegd. De gloriedagen van de E3 waren fantastisch, maar het past niet in de huidige tijd. Het ging toch al de kant van Gamescom op, maar gelukkig hebben ze dat de nek omgedraaid voordat het óók zo'n Duitse zweetbeurs werd. Dat zou pas echt een trieste afgang zijn.



Ik ben nog nooit persoonlijk bij de E3 geweest, dus dit was de standaard. Toch ben ik er heilig van overtuigd dat er altijd fysieke evenementen voor games nodig blijven, alleen al voor de netwerk- en reportagegelegenheden. Misschien heet het niet meer E3, maar ik denk dat er nog wel iets in beursvorm terugkomt.

Power Spy

- Diablo IV is de game die na lancering het snelst van alle videogames 666 miljoen dollar heeft weten op te brengen.
- Dat bedrag was binnen vijf dagen bij elkaar verkocht.
- De Powerspy weet zeker dat er een hoop developers zijn die hun ziel al aan de duivel zouden verkopen als hun game al 6,6 miljoen zou opbrengen.
- Als je spijt krijgt van die deal, patch je dat gewoon weg.
- De Diablo IV-community is overigens al weken op zoek naar een geheim 'cow level'.
- Dit omdat vorige games van Blizzard eveneens een dergelijk bizar easter-egg-level bezaten.
- Diablo's general manager Rod Fergusson zweert bij alles wat hij liefheeft dat Diablo IV een dergelijk level niet kent.
- Veel gamers geloven zijn statement echter niet en blijven zoeken.
- En geef ze eens ongelijk. Zei Blizzard immers ook niet dat Overwatch 2 vet zou worden? En dat de verhalende missies van die game gratis zouden worden?
- Over Blizzard gesproken, welke idioot heeft bedacht dat je Diablo IV midden in een soort van hittegolf uitbrengt...
- Het enige wat sense maakt, is dat de temperatuur thuis bij het gamen enigszins de hitte van de hel benadert.
- De Powerspy gunt elke developer zijn spotlight, maar de vele Franstalige Canadezen onstage bij Ubisoft Forward zorgden op social media vooral voor hilariteit.
- Nu houdt de Powerspy zeker van grapjes tijdens een presentatie, maar dat de maker van The Crew zijn game uitspraak als 'Murder Fest' in plaats van 'Motor Fest', was onbedoeld even pijnlijk als hilarisch.
- Of Yves Guillemot, die tijdens Ubi Forward Star Wars Outlaws doodleuk aankondigt als Star Wars Outlook. »

twitter.com/GKJJ

STARFIELD MAAKT MIJ BANG



Ik denk dat ik weinig raars zeg als ik stel dat de Xbox Showcase de beste presentatie is van de afgelopen 'E3-periode'. Veel goede games, redelijk wat gameplaybeelden, een lekkere vibe en, als klap op de vuurpijl, de 35 minuten durende Starfield Direct.

Xbox noemde dit speciale segment een 'deep dive'. En daarmee zeiden ze niks verkeerds. Zo'n beetje elk aspect van de game werd aan ons uitgelegd. Van character-customization tot het gebruik van de wapens, van het reizen tussen planeten tot resource-management en van de openwereldstructuur tot aan de RPG-elementen. Alles werd in woord en beeld aan ons getoond.

Niks van al deze content was in principe uniek. Seen that, done that. Reizen tussen planeten hebben we al vaker gedaan. Er zijn genoeg games met uitgebreide RPG-elementen. En resourcemanagement is ook een bekend gegeven.

Dat één game al die elementen in zich draagt, en ál die elementen ook nog eens verder dan bij zijn voorgangers lijken te zijn doorgevoerd, dat is wel nieuw. Starfield blijkt extreem ambitieus ingestoken. Wat het direct extreem intrigerend maakt.

Een kleine week na de Xbox Showcase deed de Amerikaanse website IGN er echter nog een schep bovenop. Zij mochten als eerste in de wereld met de game aan de slag. De preview las ik met veel interesse. Want ik hou van de RPG's van Bethesda. Ze zijn nooit moeders mooiste, maar ze bieden je wel elke keer weer een speeltuin vol toffe shit waar je allerhande avonturen mee kunt beleven. Starfield blijkt die speeltuin volgens IGN grondig gerenoveerd te hebben en de renovatie wist hen te bekoren.

Maar toen kwam het. Een van de dingen die menigeen dacht toen ze de Starfield Direct bekeken, is dat het spel extreem uitgebreid is. Al die planeten waar je naartoe kon afreizen, op zoek naar avontuur. Hoeveel tijd kon je daar wel niet mee stukslaan?

Nou, dat weten we nu. Volgens IGN, en ik citeer, 'gaan gamers Starfield jaren spelen, en dat is geen grap'.

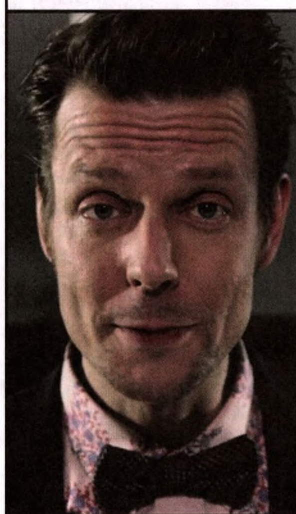
Dat klinkt als de hemel: een speeltuin die steeds maar leuk blijft. Die toestellen bevat die tof blijven, hoe vaak je ze ook gebruikt. Maar waar ook nog eens nieuwe wrede toestellen opduiken, als je maar een beetje goed rondkijkt.

Aan de andere kant, verandering van spijs doet eten. Zit ik erop te wachten dat ik straks nog maar één game ga spelen? Mis ik dan niet veel? Het is niet alsof andere developers alleen nog maar dikke stront produceren nadat Starfield uit is.

Je kunt je ook afvragen of deze ontwikkeling, al die mega games, goed zijn voor de industrie. Ik zal niet de enige zijn die schrikt bij het gegeven dat je een en dezelfde game jaren kunt spelen. Je weet dat je er maar een of twee van dat type kunt spelen. Meer tijd heb je niet. Gevolg is dat veel uitgevers straks onherroepelijk stukgaan met hun live-servicegames. Dat wordt een bloedbad.

Ik weet nu dus niet meer of ik het gegeven van een oneindig leuke RPG wel zo tof vind. Daarom hou ik me nu even vast aan het feit dat IGN niet de meest betrouwbare bron is (zeker niet bij een exclusieve preview) en pr-praat altijd overdrijft. Als de hype straks niet waar is en Starfield gewoon een vette RPG blijkt te zijn waar je een paar maanden mee zoet bent, dan ben ik meer dan tevreden.

"Soms moet je lachen om echt goed bang te worden".



Sam Lake van Remedy wil lol in survivalhorror brengen.

'Ik heb ervoor gelapt, ik was er helemaal klaar voor. Maar ik ga hier echt zwaar van over de zeik."



Whoopi Goldberg vindt Blizzard niet lief omdat de PC-versie van Diablo IV niet op Mac werkt.



Power Spy

- Mocht de game straks ook echt Star Wars Outlook gaan heten, dan weten we wel of de Franse baas echt zo'n dictator is als sommige critici beweren.
- Onlangs verbrak een Amerikaan het wereldrecord Rubik's Cube oplossen, door de kubus in 3,1 seconden op volgorde te krijgen.
- Het filmpje van de recordpoging leidde op de redactie tot veel frustratie.
- De meeste leden van de crew zijn immers al blij als ze twee blokken in de juiste kleur krijgen... in een middag.
- JJ loste de kubus zelfs op door de stickers van de blokjes te verwisselen.
- Maar ook dat ging niet in 3,1 seconden...
- Lego gaat (samen met 2K) ook een voetbalgame maken. De naam wordt Lego Goooal.
- De Powerspy vermoedt dat EA echt wel weet dat iemand hun footie een keer concurrentie gaat geven.
- Maar Lego???
- De E3 en de persconferenties eromheen hebben altijd gedraaid om primeurs. Maar de Capcom Showcase bezat er dit jaar wel een heel aparte.
- Voor het eerst werd er namelijk een game getoond met direct daarna de mededeling dat het spel uitgesteld is (Pragmata).
- Iets zegt de Powerspy dat je het spel dan net zo goed helemaal niet had kunnen tonen.
- Matt Booty (wat een naam!) van Xbox heeft in een interview gezegd dat games vandaag de dag vijf à zes jaar ontwikkeltijd nodig hebben.
- Voor Marvins gevoel duurt het inleveren van teksten over games net zo lang.
- Enige verschil is dat het niet de maker van de tekst is die er na inlevering een patch overheen gooit. »

Power Spy

- Volgens Matt Booty (wat een naam!) van Xbox zou Starfield, zelfs als de game vandaag al uit zou komen, de Bethesda-game zijn met de minste bugs op release.

- De Powerspy vindt dit nogal een makkelijke uitspraak. Bethesda-games staan immers bekend om de vele bugs.

- Dat is hetzelfde als roepen dat Wouter bij de volgende soulslike-stream minder dood gaat dan ooit.

- Minder is in dat geval voor een normale sterveling nog steeds veel.

- Het nieuwe streaming-platform Kick heeft een deal van 100 miljoen dollar gesloten met de Amerikaanse streamer xQz.

- Voor de duidelijkheid: dat is meer centjes dan de laatste deal met basketbalster LeBron James.

- En voor zover de Powerspy het kan nagaan, trekken de matches van LeBron net ietsje meer kijkers dan die van xQz.

- De Powerspy heeft er ook nog even de zak-Japanner bij gepakt.

- xQz trekt gemiddeld 50.000 kijkers tegelijk per stream. Zelfs als het PU-kanaal gemiddeld slechts 50 zou halen, zouden we een contract van 100.000 dollar kunnen verdienen.

- En dat met content die nog leuker is ook.

- Zo'n deal zou ook het voortdurende sterven van Wouter of steevaste verliezen van Tjeerd en Cody op stream wat dragelijker maken.

- Tijdens de Xbox Showcase waren er nieuwe beelden van de game Payday 3, meteen gevolgd door de aankondiging dat je het spel kon gaan pre-orderen.

- Dat liep blijkbaar niet zo goed, want binnen een week werd de pre-order in de uitverkoop gezet.

- Iets zegt de Powerspy dat de developer in kwestie hier niet heel vrolijk van wordt, terwijl ze de game dus nog wel moeten afmaken. »

WELCOME TO HELL

Diablo, de naam zegt het al, draait om de duivel en zijn favoriete oord: de hel. Toen er onlangs fikse bosbranden in Canada waren, waarvan de rook de Amerikaanse stad New York bereikte, leek het motto van de game op een billboard opeens wel erg letterlijk tot leven te zijn gekomen.



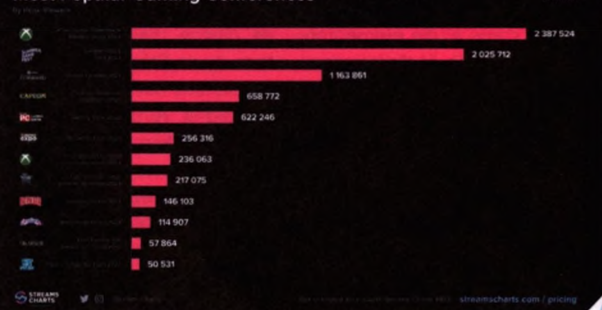
SERIOUS GAMING

Voor de mensen die geen vertrouwen hebben in Starfields Todd Howard: zijn cv.

10 DINGEN DIE WE IN GAMEZOMER 2024 WILLEN ZIEN



1. Meer gameplay (schijnt in games te zitten).
2. Een verbod op de woordcombinatie 'World' + 'Premiere'.
3. Onsje minder service-games.
4. De game 'Star Wars Outlook' bij Ubisoft.
5. Een beetje meer Nintendo dan niks.
6. Half-Life 3.
7. PlayStation dat iets beter zijn best doet.
8. PC Gaming Show in een vorm die wel leuk is.
9. Geen games die er bij eerdere presentatie beter uitzagen (Avowed, anyone...).
10. Geen viking-band inzetten als je niks over een game te zeggen hebt.



WIE WON DE NEE3?

Het is elke keer weer de hamvraag. Een beetje een bullshit vraag, want niets zo subjectief als een oordeel over presentaties. Maar het is ook een vraag die stiekem leuk is om te beantwoorden. Competitie is immers niet leuk zonder winnaars of verliezers. Er is gelukkig een prima meetmethode: het aantal kijkers per presentatie. Hoe meer kijkers, des te gewilder je de show mag noemen. En de gewildste mag je gerust een winnaar noemen.

De winnaar volgens de statistieken is duidelijk: Xbox trok de meeste kijkers in juni. En dat is wel eens anders geweest.

Voor de volledigheid: de afgelopen PlayStation Showcase trok 13 procent meer kijkers. Baas boven baas dus.



IS BETHESDA TERUG AAN DE TOP?

De Starfield Direct maakte behoorlijk wat impact. De game oogde zo ambitieus dat veel mensen betwijfelden of dit allemaal wel gaat werken. Wat denken de redacteuren? Gaat Bethesda in september bewijzen dat ze weer tot de absolute top van de RPG-developers behoren, of is de boel net even iets te veel opgehypet?





Ik verwacht nog altijd dat Starfield mijn GOTY wordt – dit is geen Fallout 76! – en denk ook zeker dat Bethesda weer aan de RPG-top gaat staan (alhoewel, Baldur's Gate 3 ziet er ook steeds beter uit...). Het ziet eruit als een space-versie van Skyrim en Fallout, en dat is eigenlijk alles wat ik wil. Maar dan met nog meer content, zo te horen. Laten we hopen dat dat waar is, want dan ga ik er hónderden uren in pompen - bugs of niet. Wat ik wel belachelijk vind is dat het spel op 30 fps draait op Xbox-consoles, maar dat ben ik waarschijnlijk snel vergeten als ik mijn ruimteschip betreed op m'n PC.



Ik heb op zich wel vertrouwen in Starfield. Heb niet zoveel met de setting of de ontwikkelaar (Bethesda-RPG's zijn meestal niet mijn ding), maar ik gok dat ze hebben geleerd van voorgaande titels. Zeker onder de vleugel van Xbox en na de laatste demonstratie zou dit weleens de comeback van Bethesda kunnen worden.





Natuurlijk is het wat te veel opgehypet, ook door ons, alleen is dat in mijn geval misschien een vorm van wishful thinking.



Bijna alles wat ze hebben getoond bewees mij het tegendeel, dat dit geen luchtkasteel is. De eerste week zal ongetwijfeld over bugs en patches gaan, maar Starfield wordt echt zo'n echte kneiter van een game, waar mensen het nog jaren over gaan hebben. Op een goeie manier dan, hè? LOVE IT!



Todd Howard maakte de oliedomme fout te zeggen dat Starfield duizend planeten heeft om te verkennen. Reken maar dat daar saaie random generated planeetjes tussen zitten. Gamers met een olifantengeheugen gaan dat Bethesda kwalijk nemen in september.





Starfield ziet er sick uit, maar de argwaan dat dit de zoveelste grote broken game zal worden is best terecht. Bethesda maakt hele toffe games, maar ze zijn ook wel een beetje (heel erg) berucht om het feit dat bugs zowat een vast onderdeel zijn. Daarom is het sowieso nooit goed om een game de hemel in te hypen: verwacht gewoon een dosis geinige bugs of glitches (ten minste bij launch), zodat je alleen écht boos kunt worden als een game er net zo gebroken en onspeelbaar uitkomt als bijvoorbeeld Redfall of LOTR: Gollum.



Zie mijn commentaar in deze oPUnie. Deze game komt zo ambitieus en groot over dat ik alleen maar kan denken 'waar gaat dit fout?' Een gevoel dat ingegeven wordt door de vele recentelijke bug-infested releases van dit soort games en de laatste game van Bethesda, Fallout 76. Ik wil het dus bij deze kreet laten: 'Proof me wrong, Todd.'

"Als Starfield vandaag in de winkels zou komen te liggen, is het de game met de minste bugs ooit in Bethesda's geschiedenis."



Matt Booty van Xbox is zeker van zijn zaak.

Power Spy

- Een streamer ging helemaal uit zijn plaat toen hij na 172 uur non-stop battelen in de hardcore-modus van Diablo IV zijn level 92 character permanent dood zag gaan.
- Niet omdat een vijand te sterk was, of een eindbaas onoverkomelijk, maar omdat een bug ervoor zorgde dat zijn character doodging toen hij hem naar thuisbasis Kyovashad teleporteerde, vanuit een bubbel die je onsterfelijk maakt.
- JJ heeft om minder een controller verbouwd.
- De Powerspy raadt Wouter overigens niet aan om de hardcore-modus van Diablo IV uit te proberen.
- Hij gaat er immers vanuit dat Wouter het leuk vindt om na een week wel voorbij de eerste Act te komen.
- Mocht Kick Wouter een ton betalen voor deze content, dan wordt het natuurlijk een compleet ander verhaal.
- Je kunt nu (mits je PlayStation Premium Plus bezit) PS5-games vanaf je console streamen naar andere devices. Bijvoorbeeld naar jouw desk- of laptop.
- Heb je toch PlayStations first-party-titels op dag 1 op de PC.
- Na de Starfield Direct zag Xbox de verkoop van Xbox Series X met 1335 procent stijgen op Amazon.
- Nu scoor je natuurlijk al snel flink als je nauwelijks Series X'en verkoopt...
- Ubisoft sloot onlangs het Benelux-kantoor. De pr voor hun games wordt sindsdien vanuit Duitsland gedaan.
- Blijkbaar door iemand met een sterke voorliefde voor Google Translate.
- Want hoe kom je anders op de tweet: 'Klaar om mythische boss billen te schoppen? #PrinceofPersia'
- De redacteuren van PU maken soms vreemde taalcapriolen, maar zo diep zinken zelfs zij niet.
- Misschien moet Marvin Ubisoft eens bellen...

STAR WARS OUTLAWS

HOOFDROL IN JE EIG

Nog niet zo gek lang geleden hadden we het erover dat Star Wars de laatste tijd wat al te alomtegenwoordig leek. En of er dan geen soort van metaalmoeheid gaat optreden. Wij zien het liever als een buffet. Waar we met een grote boog om sommige schotels heen lopen, maar graag keer op keer weer aanschuiven voor andere. Andor? Twee porties graag. Tales of the Jedi? Doe maar niet. Visions? Meh. Jedi: Survivor, Lego's Skywalker Saga of Rogue One? Ja, yes en jawohl! Er is dus altijd ruimte en het ziet ernaar uit dat deze Star Wars Outlaws zich daar volgend jaar in zal dwarsparkeren. Raf was toevallig in Los Angeles toen de game aan de wereld werd voorgesteld en brengt verslag.

EN SPACE-HEISTFILM

"De originele Star Wars-film had ongeveer een week nodig om uit te groeien tot een van die zeldzame hybriden van cult én mainstream popcultuur. Op wat eeuwige singles onder de hardcore fanbasis na, is die cult vandaag wat vervaagd. Maar als fenomeen is Star Wars zo niet groter, dan wel breder dan ooit. En waar men bij dit sciencefictiongebeuren lange tijd vooral dacht aan lightsabers, Darth Vaders en The Force, zijn dat vandaag niet langer absolute voorwaarden om publiek mee naar dit universum te trekken. Andor, 90 procent van de Battlefront-games en The Mandalorian deden het moeiteloos zonder. Trouwens, Han Solo, voor mij en vele anderen nog altijd ons favoriete Star Wars-personage, legde zijn vertrouwen liever in een Blaster, een harige compagnon en een grijns. En het toeval wil dat het hoofdpersonage van deze Star Wars Outlaws genoeg Han Solo-vibes uitstraalt dat ik nu al wil dat dit een sterke game wordt. Tijdens de presentatie groeide dat verlangen. Je koopt daar niets voor natuurlijk, maar ik bleek lang niet de enige die al enigszins in deze game 'geïnvesteerd' is."



Raf TREEDT BUITEN DE RUIMTEWET

Misschien nog even doorbomen op die echo's van Han Solo die in je spelpersonage, ene Kay Vess, resoneren. Chronologisch gezien lijkt het moeilijk, maar misschien had Han zijn charisma-points al op heel vroege leeftijd in een of andere panties droppende perk geïnvesteerd. Toen ik de presentatieruimte verliet vroeg ik de game-director dan ook om een DNA-test. Ik kreeg een lach terug, maar geen echt antwoord - en ook geen absolute ontkenning. Waarschijnlijk was ik niet de eerste of enige. Maar ze vragen er

"Star Wars Outlaws vinkt al een heleboel vakjes af."

dan ook om. In die eerste trailer ontmoeten we Kay in een bar, omringd maar allerminst geïntimideerd door louche types. Haast een-op-een met die Cantina-scène waar we kennismaken met Han Solo wanneer die een tafelgenoot en collega-crimineel sucker-blast (Han shot first, deal with it). Verder zijn er nog Kay's lederen jack, dubieuze kijk op fair play en later zien we ze vergezeld door een gevaarlijk uitziend buddy-figuur. Blijft natuurlijk de vraag of ze zich tot een waardig spiritueel opvolger van de smokkelaar, royalty-charmeur en professionele sarcast ontpopt. Want je hoeft niemand, ook de hardcore fans niet, te vertellen dat films, series of games met Star Wars in de titel niet noodzakelijk een succesverhaal garanderen.





Alles of niets

Star Wars Outlaws speelt zich af tussen de gebeurtenissen van The Empire Strikes Back en Return of the Jedi. De tweede en derde film uit de originele trilogie, nummer V en VI als je de totale chronologie volgt. Han Solo ligt dan in zijn vriesdroog-sarcofaag, voor de Rebellie is de strijd nog lang niet gewonnen, niet in het minst omdat het Empire in het geheim aan de Deathstar 2.0 timmert. Dat levert een setting op van een melkwegstelsel dat grotendeels nog in de meedogenloze greep van het keizerrijk zit, maar waar tegelijk ook een onderwereld woekert waar meerdere misdaadsyndicaten hun eigen regime opdringen. Zeker in de Outer Rim.

Tegen die achtergrond tracht een nog jonge en onterecht zelfverzekerde Kay Vess een criminele carrière uit te bouwen. Die ambitie schakelt onbedoeld bruusk in overdrive wanneer een job verkeerd loopt en Kay niet enkel de autoriteiten maar ook de halve onderwereld achter zich aan

krijgt. Hoe, wat en waarom precies, dat zullen we waarschijnlijk zelf mogen ontdekken. Wel weten we dat een weinig vertrouwen uitstralend contactpersoon haar een gruwelijk riskante klus voorstelt. Een job waar een zodanig grote buit tegenover staat dat ze nooit meer over haar schouder zal moeten kijken. Uiteraard stemt Kay in, en zo start wat de gameversie van een klopjacht én een heistfilm lijkt te worden.

Scoundrel story

De makers hebben het herhaaldelijk over een zogenaamde 'scoundrel story'. Dat woord laat zich nogal onhandig vertalen als 'schurk', maar als je er synoniemen als 'rogue' en 'rascal' bij denkt, associeer je het al minder met de typische Batman-vijand, of iemand die gepensioneerden oplicht. Je denkt eerder aan Robin Hood of, dichter bij deze galaxy far, far away: opnieuw Han Solo. Figuren voor wie wetten en regels eerder suggesties zijn en die zich vaak als creatieve out-of-the-box denkende entrepreneurs zien. Kay was dat pad op eigen initiatief al enigszins ingeslagen, maar nu kan ze echt niet meer terug.

Het kan haast niet anders of Kay krijgt het typische 'ruwe bolster met daaronder een hart van goud'-karakter toebedeeld. Daar heb ik geen probleem mee. Wel hoop ik dat de schrijvers haar niet gaandeweg een of andere heldhaftige rol opdringen. Bepaalde opmerkingen van de ontwikkelaars rond haar personage en het verhaal doen gelukkig uitschijnen van niet. Voor mij moet dit echt niet het zoveelste avontuur van epische proporties worden. Hou het alsjeblief bij wat de promo belooft: "Vecht, steel en probeer de moorddadige onderwereld telkens een stap voor te zijn."

MOTORCROSS ZONDER WIELEN

De speeder waarop je als Kay de grotere afstanden van de open werelden zal overbruggen, lijkt minder op zo'n klassieke Star Wars-speederbike of jumpspeeder en eerder op wat je krijgt als je een hillbilly garagist te lang met zo'n ding alleen laat . De makers noemen het de crossmotorversie van zo'n speederbike, die hachelijke stunts toelaat én in de handen van een getalenteerde piloot ook offensieve en defensieve capaciteiten toont.

De alien en de droid

Geen Star Wars-personage zonder sidekick. Solo had Chewie, Jedi Survivors Cal Kestis heeft BD-1, Mando heeft Grogu... en Kay Vess heeft Nix. Dat is een schattig uitziende alien die ik wel wat van Stitch vind weghebben. En net zoals BD-1 rijdt ook Nix graag op de schouder van zijn/haar/hun(?) mens mee. In de trailer zien we Nix het leven van Kay redden. In de game zal je dit beestje ook kunnen inzetten in linke situaties, maar Nix een vijand openlijk laten aanvallen doe je niet zonder risico. Je gebruikt hem liever om de oppositie af te leiden zodat jij ongezien kan blijven of om je die kostbare extra seconden in een gevecht te geven.

De ontwikkelaars hadden het ook nog over de voordelen van Nix bij het oplossen van omgevingspuzzels. Hij is klein, wendbaar en handig genoeg om ergens op een voor jou onbereikbaar plekje en/of ongezien een of andere knop in te drukken, een alarm uit te schakelen of gadget te activeren. Behalve Nix zien we nog een ander, aanzienlijk groter en meer imposant figuur aan de zijde van Kay. Deze lijkt verdomd veel op een B-1 battle droid uit The Phantom Menace. Alleen oogt deze heel wat intelligenter en vooral meer badass dan zijn gatachterlijke collega's uit die film. Deze droid, die zou luisteren naar de 'naam' ND-5, zou Kay opgedrongen kunnen zijn door »



Staar Wars.

dat louche criminele contact dat haar de heist aanpraat. Maar hij kan ook dienstdoen als de ijskoude killer die Kay toelaat om zelf in de lichtgrijze zone tussen goed en kwaad te blijven.

Millennium Mus

Misschien nog even definiëren: Star Wars Outlaws is een open-world third-person action-adventure. De allereerste openworld Star Wars-actiegame eigenlijk. Ontwikkelaar Massive Entertainment (The Division), bijgestaan door Lucasfilm, deelt de spelerservaring op in drie delen. Eén: overtuigend levendig en unieke stadslocaties. Dat kunnen ook outposts en ruimtestations zijn. Twee: immense, uitgestrekte buitenomgevingen. En drie: space, waar spelers de grootste buit kunnen scoren maar het risico navenant hoog ligt. Hoeveel planeten deze open-melkwegstelstel-game telt, is nog niet bekend. Wel dat ze stuk voor stuk een eigen look, feel en uitdaging krijgen. Door die steden en ruimtestations navigeer je te voet, voor de langere afstanden daarbuiten heb je een soort speeder-bike.

Voor je interplanetaire transits, exploratie, het occasionele dogfighting en heel af en toe zelfs een gigantische ruimteslag, is er de Trailblazer. Dat is Kay's eigenste Millennium Falcon, maar dan minder groot, iconisch en cool. Kay volgde ooit haar droomopleiding voor piloot, maar zal pas met de Trailblazer haar talent gradueel gaan ontwikkelen. Het wordt ook je hub als je je eenmaal door het universum begint te verplaatsen. Daarnaast is er ook nog een soort hub-planeet. De game belooft om het hele open universum vol te stouwen met verhalen en personages waar je tijdens je centrale verhaalmissie over struikelt, en die boeiend genoeg zijn om je tijdelijk in te verliezen.

LIEVE MASSIVE



Hier een paar kleine suggesties, tips en milde voorstellen voor Star Wars Outlaws zodat jullie de Star Wars-franchise met liefde en subtiliteit benaderen (anders dan SOMMIGE ontwikkelaars):

- Als je Jedi gebruikt, doe het dan spaarzaam. Anders wordt het verhaal van deze game veel te gewichtig en moet er weer moeilijk gedaan worden om het een plekje in de Star Wars-canon te geven.
- Ontwerp aliens op basis van hun leefomgeving (voedsel, klimaat, zwaartekracht), niet hun gameplay-mogelijkheden. Dan komen ze er veel cooler uit te zien!
- Doe alleen cameo's van bekende SW-personages als het logisch is voor het verhaal dat je wil vertellen, niet alleen maar om fanboys een boner te geven. Wees als Andor, niet Rise of the Skywalker.
- Vergeet Tatooine, die woestijn hebben we nu wel gezien. Bovendien is zand ruw en ruig en gaat het overal zitten.
- Geef Kay Vess aub geen lightsaber puur omdat het de gameplay verrijkt. En al helemaal niet omdat ze, LAME PLOT TWIST, tóch een Jedi blijkt te zijn!
- Cliché aliens: Wookiees, Jawas, Rodians, Twi'leks, Zabraks, Ithorians.
- Wel verrassend: Kaminoans, Utapauans, Kaleesh, Bothans, Yuuzhan Vong.
- Oh, en als je niet contractueel verplicht bent Darth Vader in je game te stoppen, laat Anakin dan lekker met rust joh!



Killer reputatie

Behalve dat het om een onmogelijke heist draait, weten we over de hoofdverhaallijn nagenoeg niets. Wel bekend is dat het centrale mechanisme voor progressie in Star Wars Outlaws om reputatie draait. Kay, die dit avontuur begint in een 'complexe' relatie

IK ZWEER HET JE, HÍJ SCHOOT EERST!

JÁÁJA. EN PALPATINE GAAT ZEKER OMGEBRACHT WORDEN DOOR ANAKIN FUCKING SKYWALKER, OM VERVOLGENS NA TIENTALLEN JAREN TERUG TE KEREN MET EEN VLOOT VAN HONDERDEN STAR DESTROYERS??

WAT HEB JIJ EEN ZIEKE FANTASIE...

met verschillende misdaadsyndicaten, zal keuzes moeten maken die haar bij de ene in de gunst werken, maar de andere er misschien toe aanzetten de prijs op haar hoofd aan te dikken. De game zou drie van die syndicaten tellen. Star Wars-kenners zullen al weleens gehoord hebben van de Hutt Clan. De trailer liet ook

"Een open universum volgestouwd met verhalen en personages waar je tijdens je centrale verhaalmissie over struikelt."

een flard zien van Solo's koolstofcoma-behuizing op Tatooine, dus een meeting met Jabba moet wel op de to-dolijst staan. En dan is Boba Fett eigenlijk ook niet veraf. Daarnaast deal je ook met het Pyke Syndicate en met het derde, speciaal voor dit verhaal uitgeschreven Ashiga Clan.
Elk van deze onderwereldorganisaties heeft missies voor je. Die belonen je waarschijnlijk met twijfelachtige goodwill, credits en helpen je misschien verder in een upgradesysteen, maar ze dragen vooral bij aan je reputatie. We gokken erop dat die telkens een bepaald niveau moet bereiken om nieuwe missies of vorderingen in je hoofdquest te ontgrendelen.



Killer reputatie

De presentatie was heel karig, met pure gameplaybeelden. Wat we toch te zien kregen zag er gelukkig al meer dan degelijk uit. Zeker de third-person shooter-segmenten; maar Kay is in de eerste plaats een dief, geen bounty hunter, gunslinger of kogelvrije Mandalorian. Ze zal dus vooral beroep doen op slimme en sneaky tactieken, ondersteund door allerlei gadgets en natuurlijk Nix.
Komt het toch tot een openlijke confrontatie, dan grijpt Kay naar haar Blaster. Een customizable laserpistool met verschillende vuurmodi. In sommige gevallen kan Nix haar in krachtigere wapens voorzien, maar dat zou eerder uitzonderlijk en sowieso tijdelijk zijn. Van de vuurgevechtscènes die we zagen onthouden we alvast soepele animaties, een cover-systeem en vijanden die zelfs in dit korte tijdbestek beter leken te richten dan de standaard stormtrooper.
Aan het eind van de rit vinkt Star Wars Outlaws al een heleboel vakjes af. Waaronder heel wat waarover Wouter het blijkbaar met me eens is. En niets verkeerds over die laatste Star Wars Jedi, maar ik heb wel trek in een Star Wars game waarin ik het niet van de Force of lightsaber-trucs moet hebben. ✪



VERWACHTING *RAF:*
Als ze de combat strak krijgen, niet beginnen klooien met de Force en Kay geen epische heldenrol opdringen, oogt dit als de spin-offserie die ik wil spelen.

- \+ Personage zonder Force of lightsabers.
- \+ Interessante periode in de chronologie.
- \+ Open wereld, levendige steden én space.
- \- Niet te ambitieus met die ruimte erbij?
- \- Return of the Jak & Daxter?
- \- Tatooine re-re-re-revisited.

BASICS
ACTION-ADVENTURE
MASSIVE ENTERTAINMENT/ UBISOFT
1 SPELER
TBA

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 4

DRAGON BALL-GAME VOOR ONEERLIJKE VECHTERS





Er zijn goede Dragon Ball-games en er zijn slechte Dragon Ball-games, maar de Budokai Tenkaichi-reeks uit het PS2-tijdperk is een geval apart. PeterKoelewijn vertelt waarom dit zijn favoriete Dragon Ball Z-gameserie is, en waarom hij bijna de drakenballen zou willen verzamelen zodat hij niet hoeft te wachten op deel 4.



Wat is de beste Dragon Ball Z-game ooit? Objectief kan je zeggen Dragon Ball FighterZ: een prachtige game die de animebeelden een-op-een overbrengt. En het is ook nog eens een toegankelijke maar goed gebalanceerde 2D fighter. Dat zie je aan hoeveel fightinggamecompetities Dragon Ball FighterZ hosten. En toch ontbreekt er iets. Een 'iets' dat Budokai Tenkaichi 4 wel kan brengen, hoop ik.

"DIT MOET DE BESTE DRAGON BALL Z-GAME OOIT WORDEN."

VERSTORING IN DE BALANS

Dragon Ball FighterZ is onder andere zo populair omdat de gevechten goed gebalanceerd zijn. Je hebt altijd technieken en combo's waarmee het tij gekeerd kan worden. Zelfs de canoniek sterkste vechters, zoals Beerus en Jiren, zijn ongeveer even sterk als Goku en Vegeta. Maar hoe vaak gebeuren eerlijke gevechten in de Dragon Ball-series? Was het eerlijk van Vegeta toen hij een nepmaan creëerde om in een grote aap te veranderen? Waren al die stiekem opgeladen spirit bombs van Goku eerlijk? Of Frieza die heel Namek in een tijdbom verandert? Majin Buu die mensen in chocola en koekjes transformeert?

Zelfs de trotse Saiyan-krijgers vechten zelden eerlijk. En dat had de Budokai Tenkaichi-reeks precíés goed: je kon er altijd lekker vals in vechten. Torenhoge personages met veel bereik, ongebalanceerde energie-aanvallen, onvermijdbare supercombo's, noem maar op!

VERSTOPPERTJE SPELEN

Weinig animegames waren zo authentiek als de Budokai Tenkaichi-trilogie. Met toentertijd de mooiste celshaded personagemodellen en een groot deel van de originele Amerikaanse en Japanse stemacteurs die de personages weer inspraken. In plaats van een standaard fightinggame-camera, kiest Budokai Tenkaichi voor een derde-persoons schoudercamera en een targetsysteem. In grote 3D-arena's kon je rondvliegen en het targetsysteem had maar beperkt bereik, dus net als in de serie was het een tactiek om je te verstoppen en de tegenstander in een valstrik te lokken.







Een beetje zoals Smash Bros., waarin je de omgeving ook kan gebruiken voor chaos. De rest van het Budokai Tenkaichi-vechtsysteem is net zo toegankelijk als Smash, met een handvol combo's dat je op dezelfde manier uitvoert bij ieder personage. Energieaanvallen verschillen sterk per character, van klassieke Kamehameha-stralen tot vernietigingsdiscs, enorme bommen en zelfmoordaanvallen. Jawel, je kon jezelf ook laten ontploffen, dat is tenslotte een populaire tactiek in de animeseries.

150+ VECHTERS

De vervolgen introduceerden nog meer personages en uitbreidingen in de aanvallen. Zo kon je de Kamehamehastraal opladen en, als je genoeg energiebalken had opgespaard, kon de allersterkste variant zelfs Kami's Lookout in één knal wegvagen. Geen ruimte meer om te verstoppen! Budokai Tenkaichi 3 had bovendien het lef om meer dan 150 verschillende vechters speelbaar te maken. Oké, de helft daarvan waren transformaties van Goku, maar toch! Je kon van Gohan tot Android 18 spelen, van Omega Shenron tot Frieza's vader King Cold. Wou je altijd al met Dragon Ball-filmschurken spelen zoals Janemba of Lord Slug? Ik ook niet... maar ze waren er!

BLAUW HAAR

Ik verwacht niet dat de C-Tier Dragon Ball-personages terugkeren voor het nieuw aangekondigde Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 4, en dat hoeft ook helemaal niet. In de aankondigingstrailer zie je het enige haakje dat het langverwachte vervolg nodig heeft: personages uit de nieuwe Dragon Ball Super-serie! Goku transformeert in z'n Super Saiyan Blue-versie. De variant met blauw haar is aanzienlijk sterker dan z'n eerdere versies, wat hij ook nodig heeft tegen de nieuwe tegenstanders uit de Super-serie.

Dat alleen al is reden om weer uit te kijken naar Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 4. Weet Bandai Namco het niveau van de PS2-games te evenaren? Vast niet qua roster, maar hopelijk krijgen we weer een flinke story mode, challenge mode, minigames en andere verzamelobjecten. Budokai Tenkaichi 4 moet meer zijn dan een leuk vechtspel voor gamers die neigen naar valsspelen (lees: mij), het moet de beste Dragon Ball Z-game ooit worden.

VIJF PERFECTE PERSONAGESVOOR BUDOKAI TENKAICHI 4



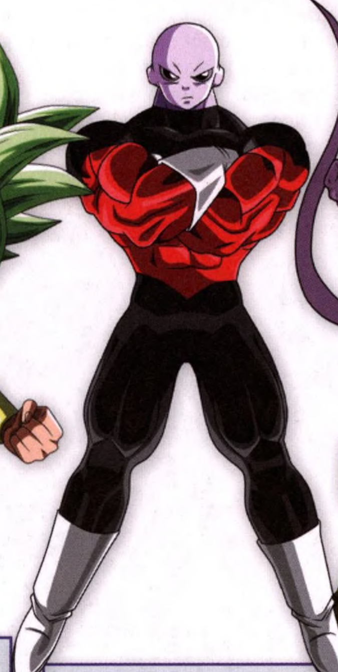
GOKU BLACK
Goku's lichaam is overgenomen! Opnieuw. Deze keer moordt hij de hele aarde uit omdat hij een hekel heeft aan zwakke stervelingen.



ULTRA INSTINCT GOKU
De sterkste transformatie die Goku heeft geleerd, waarmee hij z'n bewustzijn van zijn lichaam scheidt en goddelijke kracht en reflexen krijgt.



KEFLA
Kale en Kaulifla zijn al zeer sterk, dus als ze fuseren tot Kefla kan alleen Goku hen nog tegenhouden.



JIREN
De sterkste strijder van Universe 11 en Goku's grote rivaal in The Tournament of Power.



BEERUS
Het sterkste wezen van het universum is een kat die van eten, slapen en knorrige opmerkingen houdt. Nee, niet Garfield! Lord Beerus natuurlijk.

EARTHBLADE

VOOR LIEFHEBBERS VAN CELESTE



Earthblade werd in april 2021 aangekondigd als een "explor-action"-game in een naadloze pixel-artwereld. Om duidelijk te maken waarom deze 'zoveelste pixelplatformer' bovenaan zijn verlanglijstje met toekomstige games staat, wil Jurjen je eerst iets vertellen over een andere game van dezelfde ontwikkelaar. En over de ontwikkelaar.

Mijn favoriete game van 2018, en een van de beste games die ik ooit speelde, is Celeste. Celeste is een supermoeilijke indie-pixel-platformgame. Maar ook meer dan dat. Heel veel meer dan dat.
Om te beginnen is de manier waarop je hoofdpersonage Madeline in deze door Super Mario Bros. 3 geïnspireerde 2D-platformer van platform naar platform laat springen en dashen ongekend nauwkeurig, vlot en prettig voelend. En het bijzondere is dat je door allerlei kleine nuances en tricks op een gegeven moment nog nauwelijks platformen nodig hebt om Celeste al air jumpend, dashend en muurhangend door steeds kalere omgevingen te loodsen. Geen wonder dat de game al snel door de speedrunning-community werd omarmd.
Niet bijzonder genoeg voor je? Zoals ik al zei, er is meer.



VERGEVING

Celeste is het geesteskind van Maddy Thorson, die als Matt Thorson geboren werd. Maddy heeft haar ervaringen met angstaanvallen en depressie in de game verwerkt. Het hoofdpersonage is in feite een avatar van haar persoonlijkheid, terwijl de berg die ze moet beklimmen de depressie is die ze te boven moet zien te komen. Daarbij wordt ze van tijd tot tijd gehinderd door een kwaadaardige versie van haarzelf, Badeline, die de twijfel aan haarzelf vertegenwoordigd.
Uiteindelijk draait de game om vergeving en acceptatie van jezelf, met al je sterke en minder sterke punten, wat tot uitdrukking komt in de 'vergevende' Assist Mode, die de game voor elke speler behapbaar maakt.
Uiteraard moet je de game spelen om mijn liefde voor Celeste werkelijk te begrijpen, maar misschien begrijp je nu al een beetje waarom ik de game zo graag de hemel in prijs. En waarom ik zo uitkijk naar Earthblade, oftewel de game waar Maddy al sinds 2018 aan werkt.

weetje • weetje

Maddy maakte haar games aanvankelijk onder de namen Matt Makes Games en Maddy Makes Games. Tegenwoordig geeft ze de leiding aan de kleine studio Extremely OK Games, die nu dus aan Earthblade werkt.

NAADLOOS

Waar de 2D platformer Celeste geïnspireerd was door Super Mario Bros. 3, lijkt de "explor-action"-game Earthblade geïnspireerd door Metroid. En Castlevania. Dus, jawel, het belooft een zogenaamde metroidvania te worden. De zoveelste. Maar waarschijnlijk ook weer meer dan dat. Hopelijk veel meer dan dat.
Iets wat Earthblade in elk geval van Metroid, Castlevania en de meeste andere metroidvania's zal onderscheiden, is de naadloze vrijheid waarmee je door de grotachtige omgevingen kunt bewegen. Want het is zó gebruikelijk dat het je waarschijnlijk al niet meer opvalt: dat metroidvania's doorgaans bestaan uit tientallen of honderden aparte gebied-



weetje • weetje

Maddy's vorige twee games, TowerFall en Celeste, kwamen beide voort uit Game Jams en verschenen aanvankelijk voor nogal vreemde consoles: TowerFall voor de Ouya en Celeste voor de PICO-8. Gelukkig zijn beide games inmiddels op alle 'normale' systemen te spelen, en komt EarthBlade in 2024 ook gewoon naar je PC, Switch, PlayStation of Xbox.







weetje • weetje

In Earthblade speel je als het personage Névoa, het 'raadselachtige kind van Fate', dat na lange tijd terugkeert naar een verwoeste aarde. Het wordt in de game je doel om de versplinterde geschiedenis van de aarde te herstellen.

jes die via deuren of andere doorgangen met elkaar zijn verbonden. Waarbij het beeld even zwart wordt, als je links of rechts, of onder of boven, het gebied verlaat. Maar dat soort 'naden' zullen dus niet in Earthblade zitten. En, zo beloven Maddy en de andere makers, zal de game ook vrij van laadschermen zijn.

WAPENS

Deze 'naadloosheid' wordt het kenmerkende aspect van de game, dat als leidraad in de ontwikkeling is gebruikt, benadrukten de ontwikkelaars een tijdje geleden. Volgens hen zal de game ook niet helemaal binnen de kaders van de metroidvania vallen, ook al begrijpen ze dat mensen op het eerste gezicht Earthblade als een metroidvania zullen zien.

De in 2022 gepresenteerde onthullingstrailer van de game toont in elk geval vlotte, soepele platformactie die gelijk aan Celeste doet denken, maar dan wel uit de beginfases van de game, als Madeline nog niet van die crazy luchtacrobatiek kan uitvoeren.

Duidelijk anders dan in Celeste zijn de vele vijanden, die je met verschillende wapens kunt bestrijden, waarbij je diverse zwaarden, speren en boemerangs als in de oude Zelda-games zelf aan je actieknoppen kunt toewijzen.

Ook de omgevingen zijn qua sfeer en thema duidelijk anders dan de – soms behoorlijk freaky – designs van Celeste, en liggen met de dungeonachtige omgevingen, waaronder het binnenste van een boom en een kerk met glas-in-loodramen, meer in de lijn van Zelda en Castlevania.

> "HET BELOOFT EEN ZOGENAAMDE METROIDVANIA TE WORDEN. DE ZOVEELSTE. MAAR WAARSCHIJNLIJK OOK WEER MEER DAN DAT."





TOWERFALL

Ik moet eerlijk zeggen dat de onthullingstrailer mij weinig had gedaan als ik niet bekend met Celeste was. Maar alleen al op basis van Celeste heeft Maddy Thorson mijn vertrouwen dat Earthblade ook iets (heel) bijzonders wordt. En dan heeft ze ook nog TowerFall gemaakt. Ken je TowerFall? Het is de game die Maddy Thorson maakte en in 2013 uitbracht, nog vóór ze aan Celeste begon.

TowerFall is een hectische, vaak hilarische partygame waarin je met vier boogschutters en een zeer beperkt aantal pijlen in arena-achtige platformlevels wordt gedumpt. Naast Super Smash Bros. is het wat mij betreft nog steeds een van de beste competitieve party-games die je met vier spelers op hetzelfde scherm kunt spelen.

Nadat Maddy in het afgelopen decennium met TowerFall een van mijn favoriete party-games ooit en met Celeste een van de beste 2D-platformers ooit maakte, heb ik er alle vertrouwen in dat ze met Earthblade ook een bijzondere metroidvania, of "explor-action"-game zal leveren. Met zo'n staat van dienst lijkt de kans me aanzienlijk dat ook Earthblade iets uitzonderlijks wordt.

PC

PREVIEW

TOTAL WAR: PHARAOH

GEEN VECHTENDE MUMMIES OF COBRA MONSTER UNITS

Wouter vond de Asterix en Obelix-strips waarin het Gallische duo naar Egypte ging altijd de leukste en hij heeft die nieuwe Netflix-serie over Cleopatra op z'n watchlist staan. Los van JJ, die geschiedenis studeerde maar niet het geduld heeft voor strategische gevechten, is Wouter dus de geschiktste persoon om oorlogje te spelen in Total War: Pharaoh.



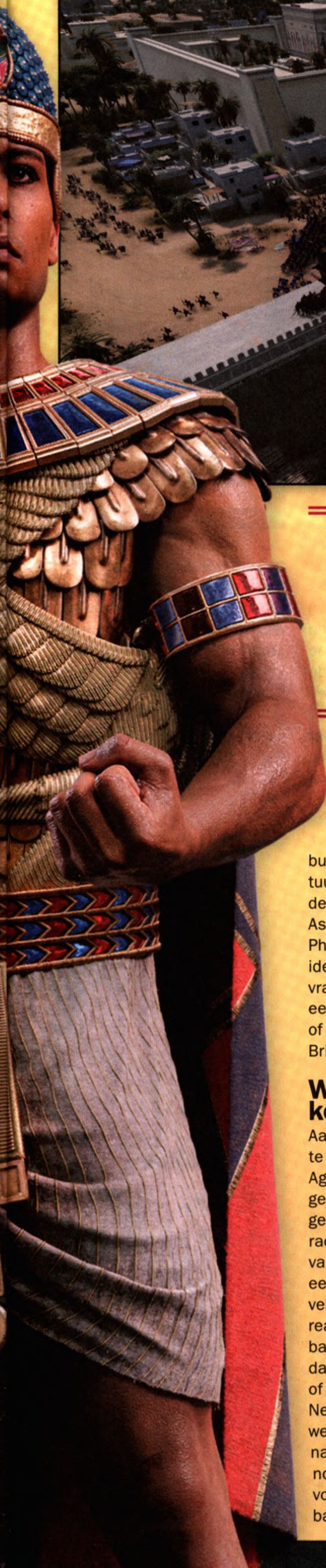
Je kan een game onthullen aan de hand van een of ander lam verhaal over de niet boeiende oprichting van je studio. Of je komt met een nietszeggende teaser die alleen een logo laat zien en hoopt op de magie van sociale media en mond-tot-mondreclame. Maar veel beter is als je het doet zoals een van de grootste toppers in de industrie, Creative Assembly, het heeft gedaan: je kondigt je game aan met een presentatie en laat de pers meteen spelen vanuit hun eigen, vertrouwde werkstoel! Dat is hoe de reveal van Total War: Pharaoh in z'n werking ging en ik had een fucking goede tijd met dit nieuwste, historisch correcte deel van de langlopende, en best wel geweldige Total War-serie.

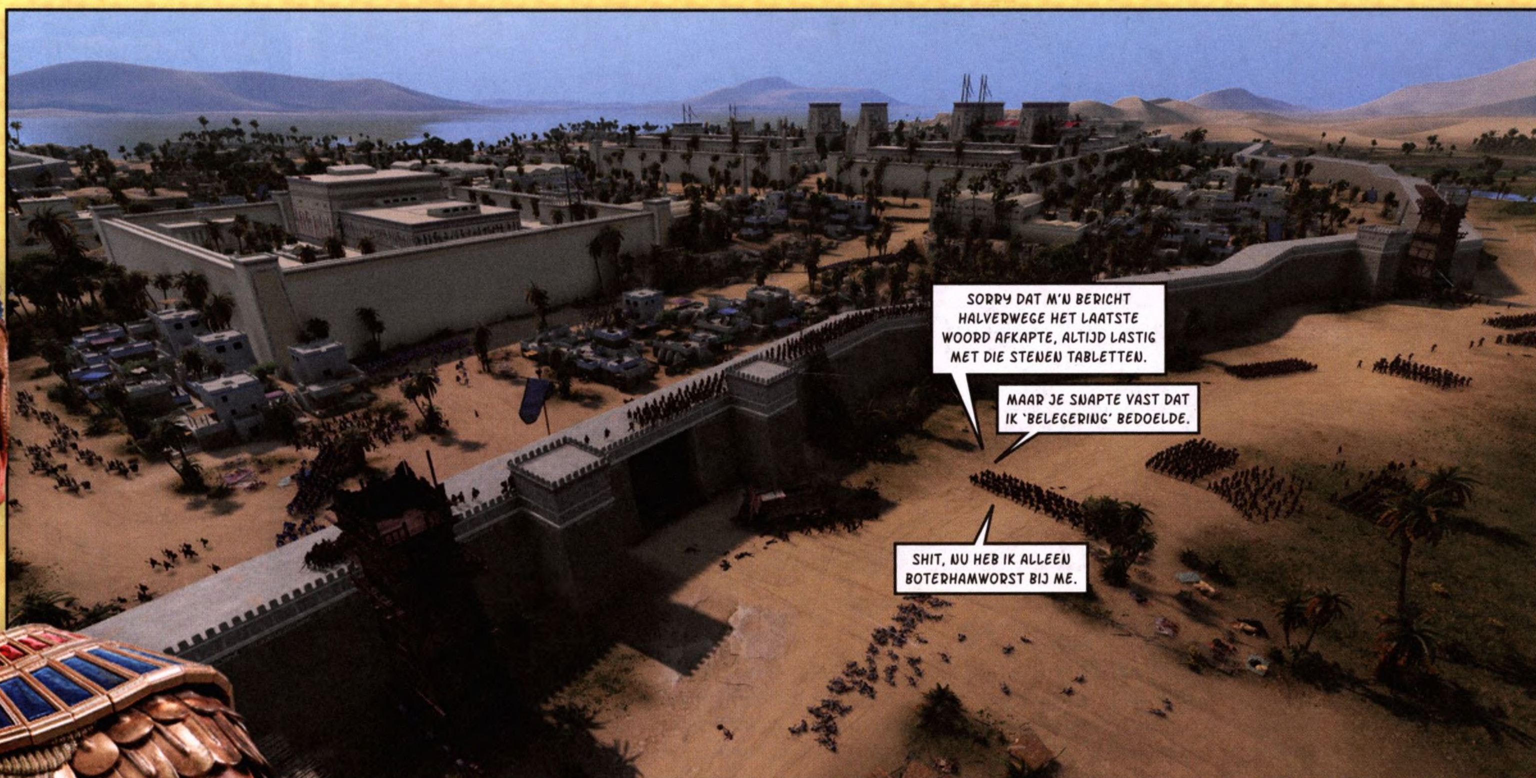
"Een van de meest indrukwekkende steden die ik in een niet-Warhammer Total War-game heb mogen aanschouwen."

Praktisch een egyptoloog

In de intro wordt wel beweerd dat mijn ervaring met Egypte zich beperkt tot strips en voornemens, maar dat is slechts gedeeltelijk waar. Terwijl ik dit schrijf ben ik namelijk net terug van twee weken Egypte (zie mijn vakantie-pics in de kaders), ik heb Assassin's Creed Origins gereviewd (een game die ongeveer even moeilijk door te komen is als een studie egyptologie) en daarnaast heb ik aardig wat uurtjes gestopt in een andere Pharaoh-game. Pharaoh: A New Era is namelijk een remake van een city-builder in Oud-Egypte, en hoewel zowel het originele spel als de remake kneiterfrustre-







ZIJN DIT GRAPPEN!?

Inmiddels kan je hem al online checken, dus je kan mijn mening verifiëren als je dat wil, maar de introductie-cinematic van Total War: Pharaoh slaat een nogal vreemd toontje aan. Is het humor? Een zekere vorm van ironie? Laat Creative Assembly Sofia hiermee zien dat ze een vrij subtiele, maar desalniettemin unieke vingerafdruk op de serie willen achterlaten? We gaan het zien, maar ik weet niet of ik er helemaal mee aan boord ben. Deels omdat het niet mijn humor lijkt te zijn, maar ook omdat de tactische battles en de strategische gameplay op de campaign-map geen grappen zijn!

rend zijn, ligt dat zeker niet aan de fantastische setting. Die oude Egyptenaren hebben namelijk iets mythisch, grenzend aan buitenaards, in hun architectuur, taal en religie. Net zoals de ontwikkelaars bij Creative Assembly vind ik Total War: Pharaoh dus een fucking goed idee, in zoverre dat ik me afvraag waarom ze deze titel niet eerder dan Empire, Napoleon of Total War Saga: Thrones of Britannia maakten.

Waar zijn de driekoppige cobra's?

Aangewakkerd door de gemiste kans die Pharaoh: A New Age is, ben ik vooral geïntrigeerd door het managementgedeelte van Total War: Pharaoh. Want zoals ingewijden van de serie weten, bestaat een Total War-game uit twee verschillende onderdelen: real-time battles en een turn-based management-sim. Hoe dat laatste uit gaat pakken, en of het inderdaad Pharaoh: A New Age-vibes heeft maar dan wel met gameplay die logica nastreeft, dat moet ik echter nog even afwachten. Ik heb vooralsnog namelijk alleen de battles in Total War: Pharaoh kunnen spelen, hoewel dat klinkt alsof ik klaag en dat doe ik zeker niet. Het managen van de historisch accurate, immense en intense strijdvelden van een Total War-game is namelijk vrijwel altijd een genot, en in dit aankomende deel is dat niet anders. Zelfs zónder dino's, trollen, ondoden en draken...

De avonturen van Ramses de Stotteraar

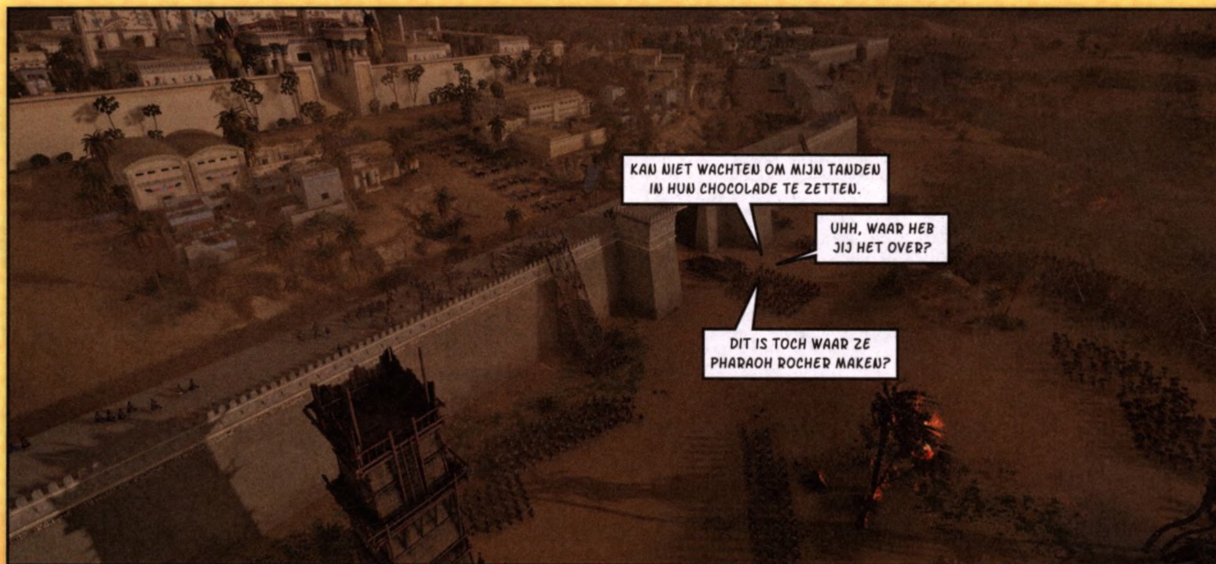
Drie verschillende battles mocht ik voeren in Total War: Pharaoh en in alledrie was Ramesses de grote leider. Nee, ik stotter niet, dat is blijkbaar hoe Ramses echt heette; die geschiedenisnerds daar bij Creative Assembly zullen het wel weten. De units die ik onder mijn leiding heb verschillen niet op heel veel manieren ten opzichte van eerdere historische delen van de Total War-serie, met name Rome en Medieval, met vrij standaard speerdudes, boogschieters, zwaardmeppers, strijdwagens (geen infanterie) en speerwerpers. Natuurlijk zijn de zwaarden van die uniek gevormde khopesh- »

WOUTERS BLIK OP EGYPTE 1

Als je goed kijkt, dan zie je op deze tekeningen in een van de tombes in de Valley of the Kings een stel Egyptenaren met penissen zo groot als hun fucking onderarm. Artistieke vrijheid, of liepen alleen groot geschapen Oud-Egyptenaren met hun dicks out?







WOUTERS BLIK OP EGYPTE 2

Okay, een driekopppige slang met pootjes lijkt me een prima unit in Total War: Pharaoh! Niet historisch accuraat, zeg je? Deze millennia oude muurtekening weet wel beter!



PC PREVIEW

» gevallen, en heb ik een groepje strijders die een soort combo van een strijdknots (mace, in het geval je niets bij dit hilarische, Nederlandse woord kan voorstellen) en een bijl meetorsen. Maar behalve de Egyptische styling en details wijkt Pharaoh op het eerste gezicht weinig af van de gemiddelde Total War. Zelfs een stuk minder dan het vorige deel, Three Kingdoms, dat qua stijl de kant op ging van een sprookje, inclusief een aparte modus dat dapper afweek van historische accuraatheid. Niets van dat alles in Egypte!

STA MAAR ZO

Ook nieuw in Pharaoh is het feit dat units verschillende 'stances' hebben. Ik heb dit nog niet uitgeprobeerd, maar het komt er in de theorie op neer dat troepen kunnen avanceren, hun positie kunnen vasthouden of terug kunnen vallen. In het laatste geval blijven ze naar voren kijken, terwijl ze langzaam naar achteren lopen. Klinkt als iets kleins, maar tactische meesterbreinen kunnen hier vast goed gebruik van maken. Ik dus niet.

Meer dan Resi4-regen

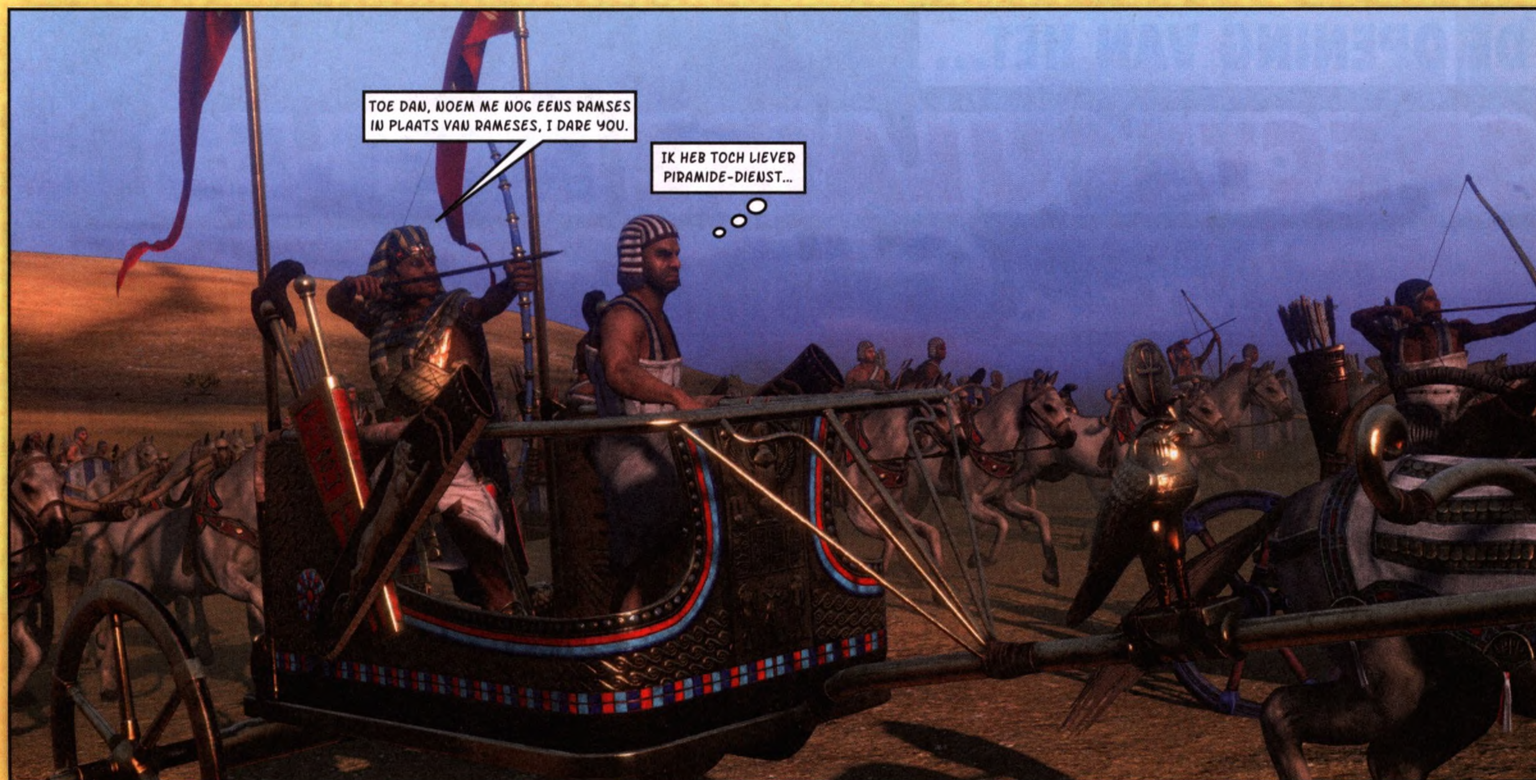
Langzamerhand vielen me toch een aantal grote en minder grote verschillen op tijdens de Pharaoh-gevechten. Zo veranderde tijdens mijn eerste gevecht in de woestijn - een niet heel erg verrassende setting, maar gelukkig speelt deze game zich niet volledig af in het zand, er zijn namelijk ook bergen en wouden waar de actie zich naar verplaatst - het strijdveld volledig toen er plots een zandstorm opstak. Ranged units hadden nu moeite om hun doelen te raken en er ontstond algehele verwarring onder troepen aan beide kanten van de strijd, terwijl ze langzamerhand een klein beetje health verloren. Want ja, dat is wat zand in je oren met je doet. Een gevecht erna stak er plotseling onweer op, waarvan de donder en bliksem een negatief effect hadden op het moreel van de bijgelovige Egyptenaren. Is volgens hen vast de wrake van Ra, of zoiets. Dynamische weereffecten dus, en niet alleen een lelijk filtertje zoals de regen in een niet geüpdatete Resident Evil 4 Remake. Nee, ik heb het over grafisch behoorlijk spectaculaire zandstormen en flitsende bliksem, die ook daadwerkelijk invloed hebben op de gameplay.

Memphis on fire

Het derde slagveld dat ik betrad in Total War: Pharaoh was nog wel de spectaculairste, want daarin moest Mennefer (ook wel bekend als Memphis) beschermd worden tegen een bestorming van de big bad Sea Peoples. En beschermen wilde ik deze stad, want het is een van de meest indrukwekkende die ik in een niet-Warhammer Total War-game heb mogen aanschouwen! Hoewel er direct achter de muren vooral zandstenen huisjes te vinden zijn in de buitenwijken, is de binnenstad gevuld met indrukwekkende villa's, met typische Oudegyptische taferelen, beschilderde tempels, statige paleizen en natuurlijk een shitload aan palmbomen. Maar het prachtige Mennefer wist de belegering niet zonder ramspoed te overleven, want tijdens deze gameplaysessie kreeg ik een demonstratie van wederom een nieuw element in deze Total War waarmee het realisme opgekrikt wordt: vuur. Shit kan dus in de fik, en deze vlammen verspreiden zich vervolgens op geloofwaardige wijze naar, in dit geval,



Na de zoveelste zonnesteek denkt Seth weer dat hij een nijlpaard is.



een volgend gebouw. Maar grasvelden en bomen kunnen branden, iets wat aangewakkerd kan worden door de wind en (overigens is dit een aanname, maar wel een aannemelijke) geblust door regen of zandstormen. Vuur, daar wil je natuurlijk niet met je manschappen doorheen wandelen, want auw, en bovendien geeft het de strijdvelden in Pharaoh een extra beetje spektakel, eye candy en realisme.

WOUTERS BLIK OP EGYPTE 3

Dit is de tempel van Karnak en die naam heb ik onthouden omdat een van de Inhumans in de Marvel-comics ook Karnak heet. Verder kan ik je er weinig boeiends over vertellen, behalve dan dat er een dak over deze pilaren zat lang, fucking láááááång geleden. Hoe dat dak helemaal is ingestort, maar deze palen daar echt schijt aan hadden en gewoon bleven staan, dat vind ik op een of andere manier nog het meest bizarre aan deze tempel.



Kansloos als Cadmus

Na drie Cadmean Victory's (volgens mij is dat hetzelfde als een Pyrric Victory in de vorige Total War-games; ik zoog dus weer eens als generaal) was ik wel overtuigd dat het goed zit met de battles in Pharaoh. Met name dankzij alle genoemde nieuwigheden, maar daarnaast zijn de animaties van de manschappen ook verbeterd en breken er regelmatig gevechten uit tussen willekeurige mannetjes die vergelijkbaar zijn met hoe de schermutselingen tussen de helden in Three Kingdoms in beeld worden gebracht: op elkaar reagerend, dus met bruut gechoreografeerde precisie. Hoewel, dat werd me verteld door de mensen van Creative Assembly Sofia en ik heb er zeker op gelet, maar zulke specifieke handgemenen niet zien gebeuren. Toch, ik kan de ontwikkelaar wat dat betreft makkelijk op hun woord geloven, want ze staan bij mij te boek als fucking professioneel, super kundig en altijd chill tegen journo's (ze hebben zelfs eens een release uitgesteld om te zorgen dat reviewers genoeg tijd hadden om hun titel te checken!). Dit mag dan wel de Bulgaarse studio zijn, maar er is geen reden om te denken dat die niet dezelfde normen nastreven als hun Britse broeders. Ik heb daarom ook het volste vertrouwen dat Pharaoh een game van... eh, vertrouwde Total War-kwaliteit wordt, hoewel de meest prangende vragen nog onbeantwoord zijn. Want dat die battles tof zijn, dat is geen grote verrassing, maar hoe zit het met die andere 50 procent (of zelfs meer, als je gevechten vaak laat 'auto-resolven') van de game?

> **"Ik heb het volste vertrouwen dat Pharaoh een game van... eh, vertrouwde Total War-kwaliteit wordt."**

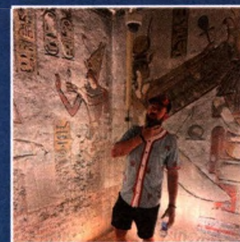
De beste Total War sinds 2022?

Want een Total War-titel bestaat natuurlijk voor een zeer groot gedeelte uit een turn-based management-deel, waarin je in dit geval Egypte – plus het huidige Israël, Palestina, Jordanië en Syrië – regio voor regio dient te veroveren, net zolang totdat je de specifieke campaign-opdrachten vervuld hebt. We weten dat de invasie van de geheimzinnige Zeevolken als een endgame-crisis dient in de campagne van Pharaoh, en dat drie volken strijden om de macht als Pharaoh Merneptah z'n leven tot een einde komt en het Nieuwe Rijk van Egypte begint, maar veel meer ook niet. Wat voor rol hebben de verschillende Egyptische Goden in de gameplay? Gaan we tombes en piramides bouwen en zo ja, wat voor slimme systemen heeft Creative Assembly hiervoor bedacht? Hoe gaat diplomatiek dit keer werken en gaat het eindelijk een boeiend onderdeel worden? Hoeveel meter linnen heb je nodig om een mummie mee in te wikkelen? Hoeveel kamelen kost Cleopatra? Ik kan niet wachten tot al deze vragen beantwoord worden in de eerste Total War sinds Warhammer 3 waar ik met smart op zit te wachten.

Wat? Oh ja, Total War: Warhammer 3 was inderdaad het meest recente deel in de serie, dat vorig jaar uitkwam. En om heel eerlijk te zijn stop ik liever meer tijd in die game dan dat ik opnieuw begin in het historisch accurate Pharaoh, maar dat is niet een heel goede manier om een preview van deze game af te sluiten. Of wel dan? ★

WOUTERS BLIK OP EGYPTE 4

Wat je hier ziet is een Karl Kani-baseballshirt en je zou denken dat dit stijlvolle kledingstuk versierd is met bloemetjes, MAAR NEEN! Dat zijn namelijk Demogorgonhoofden, want dit is een Stranger Things-colab! Ongelooflijk, ik weet het. Oh en vergeet vooral de E.T.-sokken van Jimmy Lion niet (die zijn er), en de mooiste Spider-Man-baseballcap ooit gemaakt, van New Era niettemin. Deze foto blijft je gewoon verbazen.





VERWACHTING *WOUTER:*
Total War: Pharaoh heeft een enorm tot de verbeelding sprekende periode als setting: Egypte in de bronstijd. Daarnaast lijken de battles van vertrouwde kwaliteit te zijn, met aardig wat nieuwe features, maar ik ben vooral benieuwd naar de turn-based strategy op de campaign-map. Wat ga jij in je tombe stoppen?

+ Vertrouwde Total War-topkwaliteit.
+ Oud-Egypte is een fantastische setting.
+ Terug naar de historisch accurate Total War-formule.
- Terug naar de historisch accurate Total War-formule.
- Wat is er met de grappen in de cutscene?

BASICS
STRATEGYGAME
CREATIVE ASSEMBLY/SEGA
1 SPELER
20-07-2023

DE OPENING VAN HET...

SPECTACULAIRE NIET-E3 SUMMER GAMES FESTIVAL BONANZATHON SEIZOEN



Terwijl Raf in Los Angeles dichter bij een E3 komt dan we in jaren zijn geweest, volgt de rest van de redactie alle aankondigingen en WORLD PREMIERES vanuit de moerasachtige turfhitte in Nederland. Rogina, PeterKoelewijn en Wouter hebben alle streams gecheckt en een dappere poging gedaan om al het boeiende in de komende pagina's te proppen!





Laika: Aged Through Blood

FUTURE GAMES SHOW:
YURI EN LAURA STALEN 'M

Laura Bailey en Yuri Lowenthal hadden misschien nog wel de meeste lol tijdens de Future Games Show 2023, waardoor Wouter er ook wel goed op ging. En wat de games betreft..?



De Spidey-grappen vlogen om je oren tijdens de Future Games Show van 2023, want Yuri Lowenthal is natuurlijk de stemacteur achter Peter Parker/Spider-Man in Marvel's Spider-Man. En hij deed samen met de nóg getalenteerdere Laura Bailey (bekend van Critical Role en als Abby in The Last of Us Part II, Magik in Midnight Suns, Mary Jane in Spider-Man plus nog dozijnen rollen) de presentatie van deze zeer vermakelijke show met daarin toekomstige games. Jawel, vandaar de titel!

Wat dat voor games waren? Nou, niet de allergrootste knaltitels die de aarde doen laten beven, maar wel een paar games waar mijn moeilijk te vatten aandacht door gegrepen werden. Een dino-game genaamd **Instinction** (niet te verwarren met die andere dino-game, Second Extinction) bijvoorbeeld, zichtbaar lopende op de Unreal 5 Engine, want holy shit wat zien die Cerato- en Ankylosaurussen er ontzettend goed uit in deze action-adventure horrorgame met uitgestorven wezens. Überhaupt het feit dat horror genoemd wordt in de omschrijving van deze game intrigeert me, als dino-nerd, al mateloos. Ook de CaR-PG (lees dat nog maar een keer voor de 'slimme' grap) **Resistor**, waarin je in een cartoony, post-apocalyptische wereld racet en strijdt tegen andere auto's, zag er aardig uit. Maar verrassend genoeg werden er ook twee andere games laten zien die in gelijksoortige vaarwaters zitten qua genre - en die eigenlijk cooler zijn: de al eerder aangekondigde survival-adventure met een ouwe stationwagen, **Pacific Drive**, en **Laika: Aged Through Blood**, een game die de motorstunt-gameplay van een Trials lijkt te combineren met schietactie. Beide trouwens hartstikke post-apocalyptisch, mocht je je afvragen wat het verband tussen deze games is.

Er waren ook games met relatief grote namen, zoals **Layers of Fear**, **SteamWorld Build** en **Moving Out 2**, maar ik was hier voor de verrassende World Premieres. Een inmiddels behoorlijk clichébegrip waar Laura en Yuri trouwens regelmatig de draak mee staken, de grappenmakers. Zo wordt **Cookie Cutter** een 2D metroidvania die zeker niet cookie cutter is, met een prachtige stijl die dankzij de handgetekende pop-punk-animaties ontzettend opviel. Ook werd er een, voor zover ik weet, geheel nieuw genre aangeboord met **Stray Gods: The Roleplaying Musical**, waarin acteurs Laura Bailey en Troy Baker aan het



Layers of Fear



Cookie Cutter



The Spirit of the Samurai




Phantom Blade 0


Spider-Man 2

PLAYSTATION SHOWCASE:
SPIDER-MAN 2 DELTA 0



Sony opende het Spectaculaire Niet-E3 Summer Games Festival Bonanzathon Seizoen met een solide maar niet briljante PlayStation Showcase. Sommige fans waren teleurgesteld omdat Sony maar een heel kleine beetje z'n eigen rokken optilde. Daaronder kwam **Spider-Man 2** vandaan gekropen, wat vet was, maar die hadden we ook wel verwacht. Verrassender was de **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**-remake. Daarmee wil Konami bewijzen dat ze niet langer een kutbedrijf zijn. De remake heet **Metal Gear Solid Delta**, want dat staat voor vernieuwing en een driehoek heeft drie hoeken. Echt een naam die alleen een kutbedrijf kan bedenken. Jade Raymond is ook terug met **Fairgame$**. De eerste game van Haven Studio wordt een competitieve heistgame, maar de CGI-trailer probeert wel heel geforceerd hip te zijn. Nog schaamtelozer is **Foamstars**, Square Enix' Splatoon-kloon. Deze heeft schuim in plaats van verf. De eerste speelsessies van journalisten zijn wel heel positief.

Dan het betere werk: Bungie brengt hun oude franchise **Marathon** terug. **Phantom Blade 0** wordt een grimmige hack-and-slash-RPG, met combo's die zo uit een Chinese vechtfilm komen. Erg vet en hopelijk gaat hij Phantom Blade 1 overtreffen. **Sword of the Sea** is van de bedenker van Journey, meer hoef je niet te weten om hem op je speellijst te zetten. **Cat Quest: Pirates of the Purribean** ga ik alleen al vanwege de titel kopen en het charmante **The Plucky Squire** mag je direct in mijn aderen spuiten. Het grootste nieuws is natuurlijk **Project Q**: een PS5-controller met 8 inch HD-scherm erin, dat via remote play op korte afstand je games vanaf de console laat spelen. Zei ik het niet?! DE WII U WAS ALTIJD AL BRILJANT!


Metal Gear Solid 3: Snake Eater

zingen slaan. De titel verraadt al wat voor unieke inslag deze 'urban fantasy tale' heeft, geschreven door David Gaider van Dragon Age-faam. Ook **The Spirit of the Samurai** barst van de originaliteit en valt het best te omschrijven als een Trek to Yomi met stop-motion animaties en hopelijk wat boeiendere gameplay. Het feit dat je in deze side-scrolling platformer met zowel een samoerai, z'n kat als een of ander Casper-spookje speelt, verwarde me nogal, maar aan de 'coming soon' in de trailer te zien zullen we er rap achterkomen wat de deal is.

VR-games waren er ook in overvloed, zoals **Wallace and Gromit: The Grand Getaway**. We weten nog geen fuck over deze titel, maar het feit dat de Britse claymation-serie de virtuele realiteit ingaat, is al een bijzonder gegeven. In **VR Skater** moet je skateboarden met je handen, **C-Smash** is VR-squashen, **MADiSON VR** is eng en **Firewall Ultra** is een realistische, tactische shooter. Toegewijd VR-evangelist Florian gaat jullie hier t.z.t. vast meer over vertellen.

Nog een paar zeer opmerkelijke titels in een regen van toekomstig, potentieel speelgenot: **The Precinct** is een soort realistische GTA 2 waarin je als een agent speelt in plaats van een losgeslagen crimineel. **Fretless: The Wrath of Riffson** is, behalve een titel waar lui die slissen vijftien keer over zullen struikelen, een muzikale deck-building RPG met pixelgraphics die sterk doet denken aan Scott Pilgrim vs The World en daarmee al 10 stijlpunten scoort. **Enchanted Portals** is op het eerste gezicht een Cuphead-kloon en nu ik wat beter kijk... ja, is het dat nog steeds. **Ruffy and the Riverside** is een 3D platformer met 2D characters en gooit daar nog zoveel verschillende stijlsoorten bij, dat ik er een beetje steekjes van in m'n voorhoofd krijg. **Reveil** is een first-persoon psycho-thriller met Myst-/Obducti-on-vibes en aangezien het van de makers van Golum is, had ik 'm eigenlijk niet eens moeten noemen. **The Last Faith**, een extreem stijlvolle metroidvania met de prachtigste 16-bits art-eindbazen, kreeg een releasedate: 20 juli, dus dat is al rap. Oh, en **Life By You**, een van de eerste games ooit die létterlijk durft te doen wat The Sims al decennia doet, kreeg wat aandacht, net zoals de schattige treinsim met voxelgraphics **Station to Station**, die ook nog dit jaar uit gaat komen. Daarmee heb ik nog een klein dozijn titels niet genoemd, en ik hoop dat Yuri en Laura me dat zullen vergeven. »


SteamWorld Build



The Precinct


The Last Faith

Grimoire Groves

WHOLESOME DIRECT & DAY OF THE DEVS:

TSUNAMI AAN CUTENESS EN WEIRDNESS

Wordt dit hét jaar van de indiegames? Volgens Rogina begint dat er wel op te lijken na alle bijzondere en unieke rariteiten aan titels die deze 'E3' werden gepresenteerd. En aan wie hebben we deze overload aan indie-creativiteit te danken? Jazeker: Wholesome Direct en Day of the Devs.



Wholesome Direct had dit jaar bijna tachtig (?!) indiegames in z'n repertoire zitten. In m'n uppie kan ik ze onmogelijk allemaal bespreken, dus laten we realistisch blijven en deze pagina's vullen met een aantal indiegames die je zeker niet mag missen.

Het is vrij vanzelfsprekend dat Wholesome Direct-titels vaak schattige en cozy games zijn, maar ook een ander thema leek dit jaar de show te stelen: kikkers. Er waren verbazingwekkend veel games over kikvorsen (of ik zit gewoon in de verkeerde scene en deze fandom is heel normaal). Neem bijvoorbeeld **Frogsong**, een charmant en actievol avontuur over boomkikker Chorus, die het met zijn kleine dolk opneemt tegen gemene insecten om zijn geliefden te beschermen.

Over charmante games gesproken: **Moonstone Island** druipt letterlijk van de Stardew Valley-charme en heeft alles voor liefhebbers van deze titel en meer: verken meer dan honderd sky-islands, oogst crops voor alchemistische drankjes, verzamel allerlei bijzondere wezentjes, vecht in dungeons en vind NPC's om te bevrienden (lees: versieren).

Baladins is een van de weinige indietitels die je samen met je vrienden kunt spelen met (online) co-op, dus het is alleen maar leuker dat het ook nog eens een soort geestige Dungeons & Dragons-adaptatie is die jullie urenlang bezig kan houden.

Een publieksfavoriet is **I Am a Caterpillar**, een platformavontuur met cozy, lo-fi vibes waarin je speelt als een rups die 'helemaal geen vlinder wil worden, mam!' en er dus alles aan doet om dat te voorkomen – voor wie het zich afvraagt: ja, je kunt kikkers bevrienden in deze game.

Fall of Porcupine trok direct mijn aandacht vanwege de aandoenlijke animatiestijl die lijkt op Night in the Woods, ook omdat je als duifje Finley speelt die vaak moeilijke beslissingen moet maken als dokter in een onrechtvaardig zorgsysteem.

Cabincore-liefhebbers zijn vaak weg van witch-vibes, dus voor jullie heb ik een cozy heksengame: **Grimoire Groves.** Deze kleurrijke feverdream met roguelite-elementen laat je spelen als een heks die met haar magische krachten en charisma een betoverd bos tot zijn voormalige glorie moet herstellen, onder andere door spreuken te unlocken, drankjes te brouwen en natuurlijk het bos en zijn bijzondere bewoners te leren kennen.



The Palace on the Hill

EXTRA HEET:

AUTOBIOGRAF-INDIE



Indiegames blijven een verrijking van de game-industrie en games als **The Palace on the Hill** zijn daar het levende bewijs van. Geen enkele Triple A-game zou de moeite nemen om het levensverhaal van een ontwikkelaar om te toveren tot een game. Het verhaal van Vir, zijn ambities om aan een kunstacademie te studeren en zijn awkward romance op het Indiase platteland zijn verhalen die verteld mogen worden, dus waarom niet in gamevorm? Ik heb geen connecties met India (naast mijn haat-liefderelatie met Bollywood), maar zelfs ik krijg hierdoor zin om chai te maken en een historisch Indiaas paleis te verkennen.

Fall of Porcupine

De feelgood avonturengame **The Palace on the Hill** is een waardige afsluiter van dit Wholesome Direct-overzicht. Je kruipt in de huid van Vir en ervaart zijn leven op het Indiase platteland van de jaren 90, cozier kan bijna niet. Ik ben hier hyped genoeg voor om de titel nog even extra in de spotlight te zetten, elders in deze special (linksonder!).

Day of the Devs was het meer bescheiden broertje van Wholesome Direct. Deze showcase toonde vijftien bijzondere indietitels, maar een handjevol verdienen nog een extra spot in de spotlights.



Een grote aandachtstrekker was **Beastieball**, dat eigenlijk niet anders omschreven kan worden dan volleybal met Pokémon – Pokéybal? Volleymonbal? Pokévolley... laat maar. Je kunt deze Beasties verzamelen in de open wereld en ze samenstellen tot krachtige volleybalteams, waarbij onderlinge relaties en rivaliteiten belangrijk zijn.
Cocoon kreeg ook veel belangstelling, en niet alleen omdat het van de makers van Limbo en Inside komt. Het verhaal lijkt nog niet zo duidelijk als de gameplay, maar puzzelliefhebbers die houden van het verkennen van verschillende werelden, biotopen en kosmische universums zitten hier vast goed.
Als je in het dagelijks leven net zo chaotisch en onvoorspelbaar bent als ik, dan is de dating-actiegame **Eternights** wellicht iets voor jou. Natuurlijk moet je dungeons clearen tijdens een rampzalige apocalyps... maar die date op vrijdag kan je echt niet verschuiven!
De abstracte first-person puzzelplatformer **Viewfinder** dwingt je nieuwe perspectieven te vinden met je camera, omdat je de foto's die je maakt tot leven kunt brengen. Zo kan een random foto van een muur gebruikt worden als brug om een ravijn te overbruggen, of kan het helpen om nieuwe paden te openen door vanuit een andere hoek naar een object te kijken.
Tot slot een indiegame die goed samengaat met de huidige hittegolf: **Saltsea Chronicles**. Natuurlijk is het stressvol als je kapitein wordt gekidnapt, maar dat geeft de crew wel een machtig excuus om hun zeebenen te kweken en de door een vloedgolf overlopen wereld van Saltsea naar hartenlust te verkennen.
Dit zijn natuurlijk maar snippets van álle 'E3'-indietitels, maar ik hoop oprecht dat er komende jaren vele meer mogen volgen.

PETERKOELEWIJNS TOP 3 GAMES VAN DE GAMEZOMER

3 Prince of Persia: The Lost Crown
Een langverwachte en spectaculair ogende reboot van de Perzische prins!

2 Metaphor: ReFantazio
De nieuwe game van de makers van Persona 4 en 5. Reden genoeg om hem in de gaten te houden.

1 Final Fantasy VII: Rebirth
De eerste was schokkend goed en de tweede gaat een paar van de duisterste momenten uit het origineel herdefiniëren.


Final Fantasy VII: Rebirth

VAN A(VOWED) TOT Z(ENUA)

XBOX GAMES SHOWCASE

De Xbox Games Showcase dus. Microsoft hield die ook deze juni weer op spuwafstand van het Los Angeles Convention Center, waar... tja... destijds de officiële E3 doorging. En naar goeie gewoonte bood ook deze editie behalve pers-reservaties weer heel wat ruimte voor fans. Nu is Raf normaal niet zo voor all things warm & fuzzy, maar als je voorbij de gladde live-stream van het main event keek, was het omkaderende fanfest echt een supersympathiek gebeuren, waar spelers vanuit vooral Noord- en Zuid-Amerika de gamer achter de gamertag leerden kennen.





Helaas kreeg ik enkel deze twee pagina's, dus focus ik me toch vooral op die livestream-info-lawine. Als ik hierbij een of meer games die jou meer triggeren stiefmoederlijk links laat liggen, dan mogen alle klachtenmails naar Wouter.

FABLE

Jaaaah, effing Fable! De opener en voor mij gelijk een hoogtepunt. Dat de leuke trailer met een geweldige Richard Ayoade waarschijnlijk geen hol met de game te maken heeft, zal me worst wezen. Dit belooft next-gen Fable, met een duidelijk volwassen toon en de optie om voor elke tint grijs tussen een heilig of demonisch spelpersonage te gaan.





STILL WAKES THE DEEP

Niet 100 procent zeker waarom deze blijft hangen. Misschien omdat de onderschatte horrorgrootmeesters van Amnesia achter de knoppen zitten. Of omwille van de Dead Space-echo's. Ik kijk er sowieso al naar uit om de bemanning van dit Schotse boorplatform te redden van een of andere bovennatuurlijke horror. Of daarin te falen, want je weet het nooit met deze makers.

AVOWED

Dit is een moeilijke. Ik draag de jongens van Obsidian namelijk een warm hart toe en hoewel er geen rechtstreekse raakpunten zijn speelt Avowed zich in hetzelfde universum af als Pillars of Eternity. Of ik zin heb in de zoveelste first-person fantasy-actiegame zonder échte trigger, is een andere vraag. Wordt absoluut vervolgd.





STARFIELD

Het is tegelijk te makkelijk en nu ook ontoereikend om jullie voor deze te verwijzen naar onze vorige coverstory. Zeker omdat het uur gereserveerd voor Xbox Games onmiddellijk werd gevolgd door een 40 minuten durende deep-dive in Starfield. En elke minuut daarvan is het uitchecken waard. Vooral dat skill-systeem, die speel-hoe-je-wil-aanpak, die opties voor je ruimteschip, die verdomd vlotte shootergameplay, die diplomatieke ik-lul-me-eruit-opties...

STAR WARS OUTLAWS

Waarover vooraan in deze PU veel meer, maar toch... voor een eerste kennismaking blies het iedereen daar in het Xbox-publiek, ondergetekende inbegrepen, helemaal weg.





SENUA'S SAGA: HELLBLADE II

De enige reden dat Ninja Theory met de hier opgevoerde cutscene wegkomt – een psychologisch kantelmoment van het titelpersonage – is dat de makers in een vorige gameplaydemo al lieten zien hoe bruut en indrukwekkend de actie belooft te worden. Nu lijken ze vooral te willen onderstrepen dat ze net zo hard inzetten op verhaal en personage-ontwikkeling. Boodschap ontvangen.



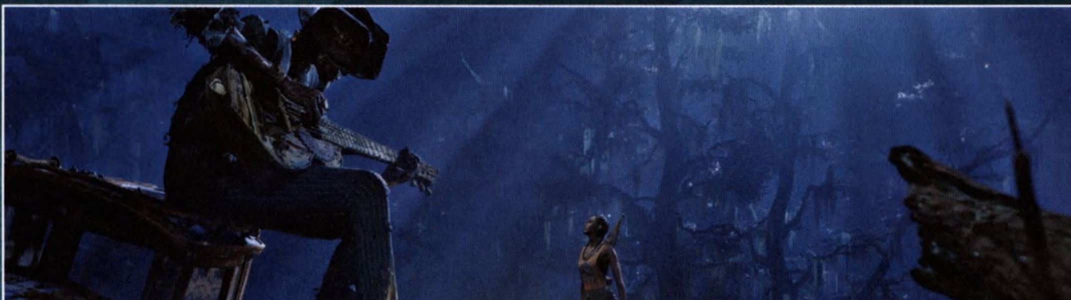


KUNITSU-GAMI: PATH OF THE GODDESS

Capcom verraste vriend en vijand met een hallucinante gameplaytrailer vol trippy effecten rondom middeleeuwse Japanse folklore vol masker en monsters. GhostWire: Tokyo, maar dan door de lens van een Aziatische Tim Burton. Of de denkoefening "hoe had Devil May Cry er in 1303 uitgezien... op LSD".

SOUTH OF MIDNIGHT

De nieuwste van Compulsion Studios (Contrast, We Happy Few) deed weinig meer dan teasen, maar zette wel al een interessant sfeertje neer. Het zompige zuiden van de VS, waar een magisch begaafde tiener op monsters jaagt. Visueel apart, met een stijl die me aan Oddworld: Stranger's Wrath doet denken.





CLOCKWORK REVOLUTION

De nieuwste van InXile schoot moeiteloos door naar mijn persoonlijke top 3. Een game waar ik de vibe van BioShock Infinite in hoop te herkennen. Steampunk met actie-RPG-gameplay en een nieuwsgierig makend systeem dat je laat terugspringen in de tijd met brute verhaaltechnische en tactische gevolgen bij terugkeer naar het heden. Enfin, dat denken we toch.

CYBERPUNK 2077: PHANTOM LIBERTY

Ik had het geluk Cyberpunk 2077 bij release op PC nagenoeg probleemloos uit te spelen... en nam me na afloop voor om absoluut terug te keren. September aanstaande zal dat er dus van komen. Opnieuw op aanzet van Keanu Reeves. Die via een videoboodschap een shout-out deed naar Idris Elba. En die speelt dan weer een nieuw personage dat jou zal vergezellen in een nieuw avontuur in een nieuw stadsdeel.



EN MEER

Natuurlijk werd er veel meer getoond. Wat te denken van de intrigerende cross-over-update **Sea of Thieves: The Legend of Monkey Island**, het meditiatieve **Jusant** van Dontnod, **Microsft Flight Simulator 2024**, **Cities Skylines II**, **Towerborne** van de jongens achter The Banner Saga, **Forza Motorsport**, **PayDay 3**, **Yakuza Infinite Wealth**, **Jusant** en **Dungeons of Hinterberg**. En ten slotte nog het onwaarschijnlijk onhandig getitelde **Metaphor: ReFantazio** van de breinen achter Persona, alsook **Persona 3 Reload** en **Persona 5 Tactica**, die een collega die daar warmer van wordt waarschijnlijk in een van de volgende nummers oppikt en uitpluist.

XBOX KAN EINDELIJK WEER TROTS ZIJN



De Xbox-presentaties tijdens E3 zijn de laatste jaren al solide, maar ze hebben één probleem: 90 procent van de vette aankondigingen komt ook naar de concurrenten. Dus PlayStation- en Nintendo-fans halen hun schouders op en kopen vooral geen Xbox. Waarom de koe kopen als je seks met de melkboer gratis krijgt? Of zo. Dit jaar tijdens Niet-E3 was anders. Microsoft toonde een hoop games die ook echt exclusief voor het Xbox-ecosysteem blijven, inclusief dag één op Game Pass! Ik richt me vooral op de Xbox-exclusieve titels, zoals **Starfield**. Zo goed als af en het krijgt visueel nog een flinke glow-up sinds de laatste gameplaybeelden. **Fables** humor wordt weer op en top Brits, inclusief de hilarische Richard Ayoade als grote boze reus. **South of Midnight** belooft een prachtig avontuur gebaseerd op de zwarte cultuur van de zuidelijke Amerikaanse staten. **Avowed** kan weleens de Skyrim van deze generatie worden. **Senua's Saga: Hellblade 2** oogde bloedmooi en herkenbaar luguber. **Sea of Thieves** krijgt een Monkey Island-uitbreiding, wat perfect is! **Forza Motorsport** bestaat weer en BioShock Infinite krijgt een onofficieel vervolg dat **Clockwork Revolution** heet. Oh, en al dit lekkers kan je straks downloaden op de 1TB zwarte Xbox Series S. Het meeste komt pas in 2024 uit, maar Xbox kan alsnog trots zijn op deze line-up. ✖


Jumplight Odyssey


Ebenezer and the Invisible World

PC GAMING SHOW 2023:

VOXELPIXELPUNKVANIA

De overdreven nerdy PC Gaming Show was een van Wouters favoriete presentaties van Gamezomer 2022 en ook dit jaar vlógen er twee uur voorbij. Maar vooral waren er on-tel-baar veel games, en Wouter is vastbesloten ze ALLEMAAL te noemen. Houd je dus maar vast voor een storthagelbui aan PC-/Steam Deck-titels!



Ik ben echt enorm in m'n nopjes over het feit dat de game-industrie doorheeft hoe belangrijk de menselijke factor is voor een geslaagde presentatie... eh, hoewel PlayStation en Xbox de memo nog niet ontvangen hebben. De humoristische hosting van Sean Plott en kersverse co-presentator Frankie Ward (FrankiA) en hun kazige toneelstukjes maakten de PC Gaming Show 2023 namelijk een stuk sappiger. Frankie en Sean namen, net zoals in de stream van Devolver, de opmars van AI op de hak, dus we hebben zeker een thema dit jaar! Ik spring even over de **Frostpunk 2**-teaser heen om een bruggetje te kunnen maken, want over AI gesproken: in de trailer van **(Welcome to) Nivalis** wordt de nadruk gelegd op de digitale companion die je in deze game helpt om de titulaire cyberpunk-voxelstad te navigeren. Een Blade Runner-achtige metropolis waar ik graag wat tijd in ga spenderen om mijn noodlebar te managen!

Jumplight Odyssey viel me ook positief op, want hierin neem je de controle over een ruimteschip dat op de vlucht is voor een dude genaamd Voltan (zo ben ik ook wel eens genoemd in een restaurant in de US). Een concept dat me zowel aan de fantastische game FTL doet denken, als de niet minder fantastische serie Battlestar Galactica. **Ebenezer and the Invisible World** is ondertussen de meest originele 2D metroidvania die ik de hele Gamezomer heb zien langskomen (en ik heb er aardig wat gespot), alleen al door de kerstige sfeer deze hete juni. Je speelt in deze game als niemand minder dan Ebenezer Scrooge, het iconische personage uit Charles Dickens' A Christmas Carol. Echt een sloot aan legendarische acteurs hebben deze hebberige man gespeeld in een shitload aan films en series, van Michael Caine tot aan Jim Carrey en Patrick Stewart, dus het werd hoog tijd dat hij z'n eigen game krijgt, nietwaar?


(Welcome to) Nivalis

Warhaven zag ik op de Future Games Show al langskomen en deze For Honor-/Chivalry-kloon negeerde ik toen al bewust, dus laat ik verdergaan met iets waar ik wat enthousiaster van word: **Dorf**. Hier kan ik lang over lullen, maar het komt er eigenlijk simpelweg op neer dat deze RTS op niets anders lijkt dan een spirituele opvolger van Red Alert.



ROGINA'S TOP 3 GAMES VAN DE GAMEZOMER

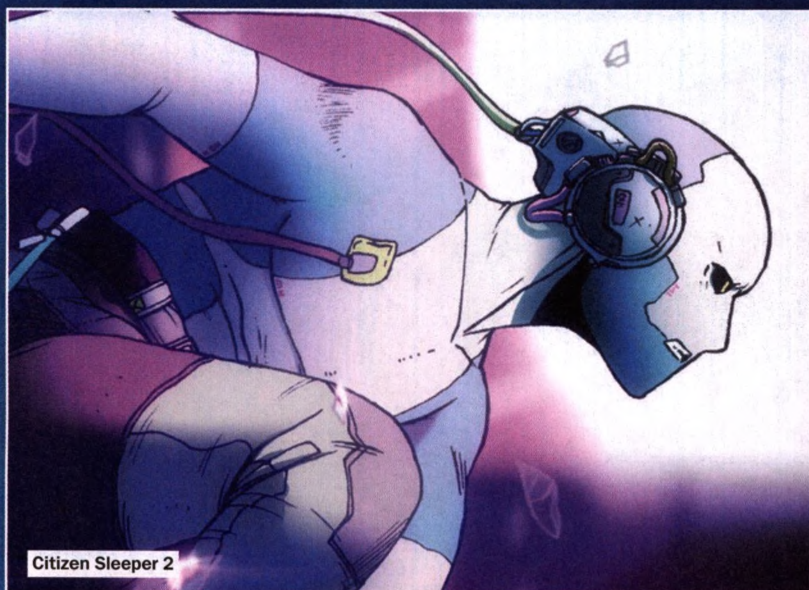
3 Kunitsu-Gami: Path of the Goddess
Een combinatie van Japanse mythes en monsterlijke gevechten? Sign me up!

2 Banishers: Ghosts of New Eden
Het komt van de makers van Vampyr, need i say more?

1 Lies of P
De Bloodborne-opvolger die we nooit kregen, maar wel verdienen.



Lies of P


Citizen Sleeper 2


Dorf

Er volgde een weirde FPS genaamd **Sulfur**, een openworld survival shopkeeping-game met de slimme naam Saleblazers en een Japanse hack-'n-slash-game met zeurende meisjesstemmen genaamd **Eternight**. Openworld fantasy-game **Pax Dei** krijgt wat meer aandacht, misschien omdat we in een populariteitsgolf van ridders zitten, **Stampede: Racing Royale** kan ik afdoen als een cartoony kartgame met wel 60 spelers zodat we verder kunnen met ons leven en het leukste aan **Mars Horizon 2** is dat de ontwikkelaars die de NASA-sim presenteren een astronautenpakkie aanhebben. **Path of Exile 2** gaat het als dungeoncrawler lastig krijgen in deze Diablo IV-tijden, maar ziet er zeker cool uit. **Ferocious** is een survivalgame met dino's, maar de persoon die meer uitleg gaf had zo'n afgrijselijk Duits accent dat ik niet meer details meegekregen heb door bloedende oren. En **Islands of Insight** heeft sterke Immortals: Phoenix Rising-vibes, alleen dan zonder combat. **Lords of the Fallen** komt heel kort langs en **Nahelbeuk's Dungeon Master** doet denken aan een fantasy-versie van The Escapist meets Dungeon Keeper. Van weeb/Mexicaanse pixel-metroidvania **Mariachi Legends** gaan we naar nog meer nerdy grapjes met FrankIA, Day9 en Day10, maar dan komt **Realms of Ruin**, een RTS in de Warhammer Age of Sigma-wereld met overtuigende voice-acting en interessant ogende actie.

Citizen Sleeper 2 is best een indie-game, maar een van de grotere aankondigingen deze PC Gaming Show, **Critter Cove**, is cute en lijkt een Animal Crossing met een mobilegame-stijltje. **Hidden Door** is een vrij unieke website die op tabletop-achtige manier verhalen genereert die je kan spelen en dan is er **Dread Pilots** van de makers van Don't Starve, dat me zwaar doet denken aan de gameplay van Sunless Sea. **Miasma Chronicles** vind je in de Ook Gespeeld deze maand, **Undead Inc.** gaat over een weerwolf die een soort Umbrella Corp leidt en we hadden al drie seconden geen pixel-metroidvania gehad dus gelukkig komt **Altered Alma** net op tijd. Voor een origineel concept als een topdown shooter meets rhythm-game krijgt **Invector: Rhythm Galaxy** onevenredig weinig screentime, terwijl de daaropvolgende retro-scifi-thriller FPS **The Invincible** veel meer tijd krijgt en we zoiets al tien keer eerder hebben gezien. Hoewel het er, toegegeven, best goed uitziet... **Park Beyond** hebben we ook in deze PU staan, **Diesel Legacy: The Broken Age** is een steampunky 2v2 fighter, **Parcel Corps** is Jet Set Radio op een BMX-fiets, **Fabledom** is ongeveer even koddig als The Settlers en als je Mega Man co-op wil spelen dan is **30XX** je game! »


Baldur's Gate 3

WOUTERS TOP 3 GAMES VAN DE GAMEZOMER

3 Star Wars Outlaws

Heb altijd al een outlaw willen zijn in het universum van Star Wars, en als deze game net zoveel plezier bevat als de trailer, dan gaat deze fantasie volledig in vervulling.

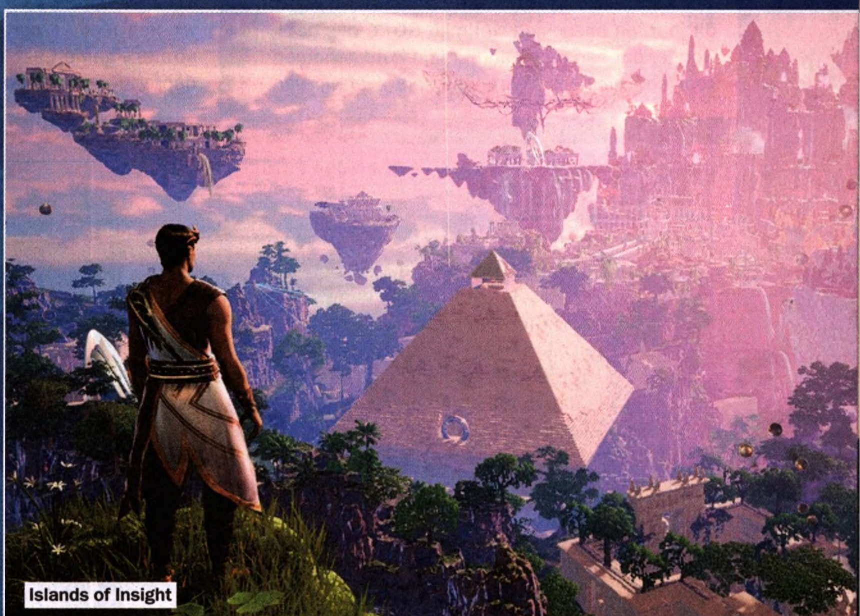
2 Starfield

Ondanks zware bedenkingen keert ook deze gamezomer Bethesda's No Man's Sky terug in mijn toplijst. Dit universum móét ontdekt worden!

1 Baldur's Gate 3

Nu ik gezien heb hoeveel liefde Larian Studios in de titulaire stad heeft gestoken en weet dat Jason Isaacs een belangrijke baddie inspreekt, kent mijn hype geen grenzen.


Path of Exile 2


Islands of Insight


My Friendly Neighborhood


Dune: Awakening

Chimera wordt onthuld met een CGI-trailer waaruit totaal niet duidelijk is dat dit een first-person openworld base-building-game is, **Shadow Gambit: The Cursed Crew** is weer eens een piratengame met humor maar dit keer in het top-down stealth-strategy-genre, de makers van ExoOne laten ons racen met een soort marsrover in **Exo Rally Championship** en **Stormgate** is een spirituele opvolger van games zoals Warcraft, StarCraft en C&C. **Fortune's Run** is een scifi-shooter met zware retro-vibes en **Hell Let Loose** krijgt 18 juli een update. Oh, en als je dacht dat dit het wel zo'n beetje moet zijn, think again, want co-op roguelite third-person shooter **Atomic Picnic**, point-&-click-adventure gebaseerd op een Braziliaanse animatieshow **Jorel's Brother and The Most Important Game of the Galaxy**, retro-shooter met cyberpunky vibes **Mullet Mad Jack**, farm-sim **Gaucho and the Grassland**, sci-fi 4X-strategygame **Revival: Recolonization** en eiland-management-sim **Nova Lands** komen ook nog in sneltreinvaart langs.

Goed, tijd voor wat titels met meer gegarandeerde kwaliteit, want het fantastische **Vampire Survivors** heeft 13 juni wéér een gratis update gekregen, zo meldt de PC Gaming Show ons, en net zoals in de Summer Games Fest moet ook even **Baldur's Gate 3** genoemd worden. Per slot van rekening wordt dit de beste RPG van dit jaar, en misschien wel mijn GOTY, dus geen wonder dat een paar minuten tijd werd genomen voor een hilarisch animatiefilmpje over vijf van de hoofdpersonages in de game. Nog boeiender was de daaropvolgende behind the scenes-video over de titulaire stad, de grootste Metropolis op de Sword Coast, de iconische fantasystad ook wel bekend als simpelweg The Gate, jawel, de spil van deze hele, legendarische serie en de setting van mijn huidige D&D-campaign: BALDUR'S GATE. Al meer dan een jaar brand ik van nieuwsgierigheid over hoe deze stad in Baldur's Gate 3 eruit gaat zien, en ik moet zeggen; het overtreft mijn stoutste verwachtingen! Wat een liefde en wat een vakmanschap heeft het Belgische Larian Studios in deze prachtige, gedetailleerde en sfeervolle stad gestopt! Ik kan écht amper nog wachten om de poorten binnen te lopen met mijn eigen character. 31 augustus komt 'ie, nerds!

Okay, ik heb m'n hoogtepunt al gehad, maar de stream gaat door met **Ember Knights**, een pixel-roguelike die vanaf 18 juli vast wel lekker wegspeelt. In **Terratech Worlds** gaan we lekker autootjes en gebouwen bouwen en ze dan naar de gallemiezen schieten en 'time runs differently' in het freaky Australië van stealth-horror FPS **Macabre**. De ruimte is pretty kunstig in sci-fi roguelike deckbuilder **Earthless**, een van de vele titels deze gamezomer waarin we onze planeet kwijtraken, maar een citybuilder waarin we Rome nabouwen, zoals **Nova Roma**, hebben we nog niet eerder gezien. Real-time survival-strategy-game **Last Train Home** is geïnspireerd door ware gebeurtenissen in de nasleep van de Eerste Wereldoorlog en de trailer wordt ondersteund door best overtuigende live-action beelden, dus deze titel weet zeker op te vallen tussen deze onslaught aan games. **My Friendly Neighborhood**, een FPS die zich afspeelt in een wereld van muppet-achtige poppen, weet ook op te vallen, maar om hele andere redenen. Hopelijk wordt 'ie beter dan The Happytime Murders, een weinig geslaagde film met een vergelijkbaar basisconcept.

F1 Manager 2023 meld ik puur om compleet te zijn en het aansluitende **Breathedge 2** mag dan wel

EXTRA HEET:
TERUG NAAR SCHOOL (MET EEN PISTOOL)



Persona 4 en 5 worden gezien als meesterwerken, mâar de eerste drie games mogen er ook zijn hoor. Sterker nog, bij Persona 3 vond Atlus echt de juiste balans tussen turn-based RPG en social-sim op een Japanse middelbare school. Terecht dus dat ze die game opnieuw maken met **Persona 3 Reload**. De eerste beelden hinten naar een conservatieve remake die vooral visueel de wereld naar Persona 5-niveau brengt. Hopelijk doen ze wel wat aan de generieke dungeons die de game op de PS2 had. Overigens kreeg Persona 3 al een remake op PSP met extra content, zoals de keuze tussen een mannelijk of vrouwelijk hoofdpersonage. Vingers gekruist dat Atlus al die extra's meeneemt in Persona 3 Reload!

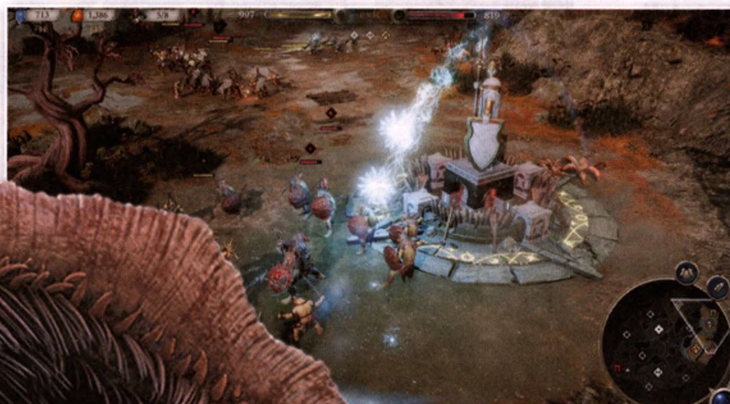

Persona 3 Reload

EXTRA HEET:
DE DAWN VAN THE AGE OF SIGMA IN VIDEOGAMES



Vorig jaar heb ik 'm wel besproken, maar wegens 'diminishing returns' liet ik 'm dit jaar even schieten: de Warhammer Skulls Showcase. Dat wil niet zeggen dat er geen toffe titels gepresenteerd werden in deze jaarlijkse viering van Warhammer-(40K-)videogames, want naast het verderop in deze PU besproken Boltgun, viel dit jaar vooral **Warhammer Age of Sigmar: Realms of Ruin** op. Ik noem 'm ook tussen de stortvloed aan games die op de PC Gaming Show werden laten zien, en ja, hij kwam vorig jaar ook al langs in de Skulls Showcase, maar de 'Age of Sigmar' in deze titel zorgt ervoor dat ik er even op terugkom. Want dit tijdperk is eigenlijk een soort reboot van het Warhammer fantasy-universum, hetgeen er gebeurde na de apocalyptische The End Times. Stiekem werd dit gewoon gedaan om de Warhammer Fantasy-tabletop-regels wat meer gelijk te trekken met die van het populairdere 40K, maar het heeft wel een nieuw universum genaamd de Mortal Realms opgeleverd. Voor zover ik weet is er nog geen videogame die deze kant van Warhammer geëxploreerd heeft, wat al een goede reden is waarom ik Realms of Ruin op m'n radar heb staan. Daarnaast lijkt deze titel qua RTS-gameplay op de Dawn of War-serie, een Company of Heroes-achtige trio van games die begin jaren 2000 de zaadjes van m'n Warhammer-liefde geplant hebben. Ook lijkt er aardig wat focus te liggen op het verhaal, met schrijfwerk van auteur Gavin Thorpe, en zoals ik al zei klinkt het stemmenwerk lekker sterk, dus mijn Warhammer-fanpas moet ook in de laatste helft van 2023 weer verlengd worden!





van een serie zijn die ik niet ken, maar deze mix van No Man's Sky en Deep Rock Galactic laat een fucking coole trailer zien. Aanvankelijk lijkt **BloomTown** een titel voor de Wholesome Direct, totdat de trailer van deze JRPG een duistere, paranormale twist krijgt. **Sand** is 'proudly made in the Ukraine', en het lijkt aan de trailer te zien zeker iets om trots op te zijn, deze open wereld PVE-titel die een zeer Google-onvriendelijke titel heeft. Nadat FrankIA eindelijk terugverandert in haar menselijke gedaante, komen we aan bij het einde van de show, dat in het teken staat van **Dune: Awakening**. Een titel die gebruikmaakt van een fantastische IP, nu helemaal met Denis Villeneuves nieuwe filmserie in het achterhoofd, maar ik was waarschijnlijk over bijna elk ander genre enthousiaster geweest. Een MMO is meestal niet alleen op veel vlakken een nogal matige RPG, maar het is ook het soort game dat weinig respect heeft voor je tijd. En Dune: Awakening ziet er niet slecht uit, maar wil ik hier een relatie van maanden, of zelfs jaren mee beginnen? Ik denk dat mijn ongezonde hechtingsproblematiek daar een stokje voor gaat steken.

Ondanks dat de PC Gaming Show 2023 eindigde met een game waar ik ietwat gemengde gevoelens over heb, heb ik me prima vermaakt met FrankIA, Sean en niet minder dan... ff tellen... VIJF-EN-FUCKING-VIJFTIG games?! Dat is zo'n beetje evenveel als de Xbox en PS Showcases bij elkáár, en wat betreft de gecombineerde hype komt het wat mij betreft ook akelig bij elkaar in de buurt. Niet slecht voor een streampje van een website/magazine die, net zoals PU, dit jaar 30 jaar bestaat. Grote schoenen om te vullen voor een eventuele PU Gaming Show! »



Breathedge 2



Mariachi Legends

VAN BLAUWE MANNEN TOT VERLOREN KRONEN

UBISOFT FORWARD

Qua verrassingen scoorde Ubisoft lang niet slecht op de voorbije Niet-E3. Tijdens hun jaarlijkse live-event vanuit Downtown Los Angeles kwamen ze niet enkel aanzetten met Star Wars Outlaws, maar dropten ze ook de ooit aangekondigde, maar sindsdien doodgezwegen Avatar-game. Over die eerste lees je alles in de coverstory, de tweede checkte Raf ter plekke uit. En omdat hij er toch was, passeerde hij gelijk zowat elke andere behind closed doors sessie waar geen Just Dance-demo gehouden werd. Schrapnel in de heup, weet je wel.



THE CREW MOTORFEST

Het is verdomd moeilijk om bij The Crew Motorfest niet aan Forza Horizon te denken. Hier hebben ze dat feestje naar een Hawaiiaans eiland gebracht en draait alles om de zogenaamde Playlists: een reeks uitdagingen voor bepaalde autocategorieën. Denk 'Made in Japan' voor nachtelijk driftwerk, 'Vintage Garage' voor vierwielers van de jaren 50 tot 80, het voor zichzelf sprekende 'Automobili Lamborghini', offroad, etc. Dat zijn stuk voor stuk verzorgd uitgevoerde campagnes, zo je wil, met oog voor de periode en de capaciteiten van wagenmodellen door de jaren heen. Free-roaming kan ook, net zoals klooien met je settings. Ik onthield vooral dat je met drie Playlists die jou aanspreken en de belofte van heel regelmatige events, je al een meer dan behoorlijke game krijgt. Vraag is of er behoefte is aan een tweede Forza Horizon? Misschien vinden PlayStation-gamers van wel.

THE DIVISION RESURGENCE

Een volwaardige The Division-game voor je telefoon. Niet meer, niet minder. Inclusief die extreem diepe wapenupgrade-opties, co-opmissies, Dark Zones... kortom: de hele meuk. Ik speelde met een consolecontroller op een telefoon en had maar een minuut nodig om te vergeten dat ik, euh, met een consolecontroller op een telefoon speelde. Zonder controller duurde dat vijf minuten langer, maar ik mag toch met enige trots zeggen dat enkele concullega's en ik onze co-opmissie





met succes afrondden. Dat was die dag nog maar één ander team gelukt. Wie de originele game speelde zal de setting van Manhattan vertrouwd overkomen, maar deze Resurgence heeft ingespeeld op heel wat kritiek die dat origineel kreeg. Zo zouden allerlei slimme mechanismen en extra's je meer en langer betrokken bij het verhaal moeten houden. De game zou overigens al op heel middelmatig krachtige smartphones draaien.







AVATAR: FRONTIERS OF PANDORA

Voorafgaand aan de game-presentatie Avatar liet regisseur James Cameron weten dat hij zijn hele blauwe-boomknuffelaars-universum niet alleen maar voor filmkijkers bedacht had. Dat zal allemaal wel, maar ik herinner me die eerste Avatar-game nog. Frontiers of Pandora geeft gelukkig de indruk nu al beter te beloven. Ik herken flarden van Far Cry in het gradueel bevrijden van je planeet en de upgrades die dat oplevert. Het personage-vs-tech-gegeven, samen met die pijl en boog van je Na'vi-spelpersonage, doen dan weer denken aan Forbidden West. Best sterk inspiratiemateriaal dus, maar ik ben ook meer dan oké met hoe het verhaal door de gebeurtenissen van de twee films wordt verweven.

Als gedwongen collaborateur begin je de game tussen twee werelden in. Je zal aanvankelijk en niet zonder moeite aansluiting zoeken bij de clans van je thuisplaneet en daarvan een groeiend aantal tactische voordelen plukken. De first-person gameplay combineert duizelingwekkende parkour, stealth en brutale combat met een arsenaal bovennatuurlijke zintuigen alsook de vertrouwde mix van geïmporteerde, menselijke en vooral upgradebare 'planeeteigen' wapens. Daarnaast vorm je een band met je eigen allesbehalve inwisselbare en customizable Ikram (die vogelrijdieren die de mensen Banshees noemen). Wie dat wil kan het hele avontuur in co-op beleven met twee spelers. De spelwereld lijkt immens, soms indrukwekkend verticaal, met heel wat variatie, maar tegelijk ook genoeg detail om de vegetatie op jouw onmiddellijke nabijheid te zien reageren. De game verschijnt al begin december, maar daarvoor krijg je van ons nog een diepere duik in deze titel.







PRINCE OF PERSIA: THE LOST CROWN

Ik ben oud genoeg om de overstap van 2D naar 3D van de Prince of Persia-games te hebben meegemaakt. Deze stap in omgekeerde richting was even wennen en een hands-on op de Xbox deed me nog niet echt instant warmlopen. Al zag ik wel de aantrekkingskracht van de metroidvania-aanpak in combinatie met een ultrabeweeglijk en vooralsnog bevattelijk combatsysteem. Mijn overtuiging steeg pas boven de middelmaat toen ik de game daarna op de Switch uitprobeerde. Identiek dezelfde game, op 60 fps, maar volgens mij vooral een perfecte match voor Switch, Steamdeck, ROG Ally of ander meeneem-ding. Inhoudelijk of gameplaytechnisch doet deze Prince of Persia niets wereldschokkends, maar het speelt lekker genoeg om er meer uit te halen dan een nostalgiekick.

ASSASSIN'S CREED MIRAGE

"Combat is een back-up-oplossing." Met die zin had de game-director van de volgende Assassin's Creed me daar in Los Angeles al voor de helft gewonnen. De hommage aan de eerste trilogie gaat verder dan de looks en bepaalde moves. Het legt de focus terug op stealth, parkour en sluipmoorden. Nagenoeg elk item of 'wapen' van je spelpersonage sluit daarop aan. Waar je Viking zich in de voorganger door een dozijn vijanden kon maaien, is dat voor deze Assassijn letterlijk geen leefbare optie. Stealth zou inzichtelijker gemaakt zijn, maar de intelligentie van opponenten en de reacties van omstanders ook realistischer. En hoewel ik heel wat uren vermaak heb gepuurd uit Origins, Odyssey en Walhalla, ben ik helemaal mee met het condenseren van het speelveld tot één uitgestrekte metropool. Het verhaal volgt de in Walhalla geïntroduceerde Bassim, maar trapt een paar decennia eerder af. Als die Bassim groei je van een straatdief uit tot een master assassin, tijdens een cruciale periode in de strijd tussen de Broederschap en de Tempeliersorde. Het ziet er ook naar uit dat je map geen to-dolijst wordt, maar naast de verhaalquests zagen we wel al enkele van die optionele doch gedetailleerd uitgewerkte Investigations. ✖




Mortal Kombat 1

SUMMER GAME FEST 2023:
DE HERGEBOORTE VAN DE E3?

Haat of houd van de ietwat ongemakkelijke Canadees, maar Geoff Keighley blijft jaarlijks z'n uiterste best doen om van de non-existente E3 een videospellenfeestje te maken. Rogina, Raf, PeterKoelewijn en Wouter zijn het inmiddels dan ook bijna gewend dat de Summer Game Fest het spits afbijt van de Gamezomer, maar bleven ze tijdens deze 2023-editie onverminderd geboeid?


Okay, Mortal Kombat 1 is wat mij betreft echt een sappige binnenkomer! Een gloednieuwe tijdlijn met Liu Kang als vuurgod, dus eigenlijk een reboot. Een buddy-systeem waardoor je eigenlijk altijd twee vechters tegelijk bent. Hoe verzinnen ze toch steeds weer vette shit voor deze knoertoude knokker?! Wie kan ik hier een digitale highfive geven? Of op z'n minst een boks?


Echt wel, highfive! *slaat z'n beeldscherm van het bureau* Heel tof hoe ze de reboot toch in-canon maken voor de hardcore fans, maar nu kunnen relatieve nieuwkomers ook terecht en genieten van alle oude personages in hun foute kostuums. Dat Jean-Claude van Damme Johnny Cage speelt is voor mij alleen al reden om de verhaalmodus te spelen. Het Kameo-systeem geeft me zelfs Marvel vs. Capcom-vibes, en dat is een van m'n favoriete fighters.


Ik hoorde nieuwkomer, dus ik ben gesummond. Kijk, ook al ben ik bijna een complete newb als het gaat om de lore van MK, herinner ik me sporadisch de games te spelen om de amazing, gory (lees: ULTRA-gory) finishers. Die stelden dit keer ook niet teleur met Mortal Kombat 1, want jééémig wat kwamen er creatieve, botbrekende, bloedspattende fatality's langs! Het feit dat het een reboot is geeft mij oprecht wel meer reden om de game op te pakken (ja, ik heb als enig kind met weinig gamevrienden best een hoge drempel), maar ik vraag me wel af of de game mij eindelijk om kan scholen van een panische button-masher naar een strategische fighter...


Vanuit de handrembochtreflex om niet te verzanden in "ik speelde dat origineel tijdens mijn late middelbare schooljaren", probeer ik me deze pseudo-E3 niet te laten afleiden door de onvermijdelijke dosis remakes, reboots en remasters. Nee, dan steeg mijn bloeddruk toch vooral dankzij Alan Wake II. Al aangekondigd, maar nu toch weer iets meer bevestigd ... al wil dat voor de jongens van Remedy geen ene ruk zeggen natuurlijk. En toch, na dream big, fail big games, kijk ik met een gepast onbehaaglijk gevoel mijn volgende afdaling in deze hallucinante brainfuck weer tegemoet.

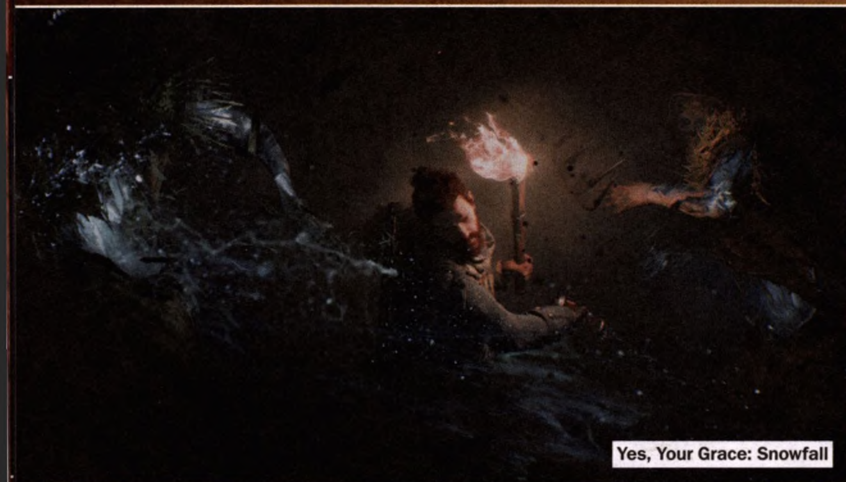

Ja, Alan Wake II was zeker een van de smaakmakers. Ik kreeg ook gelijk weer prettige Stephen King-vibes van de atmosfeer en de gameplay, waarbij je met licht eerst de duisternis van de monsters moet verwijderen. Ik herinner me wel dat het wat eentonig werd in het origineel, en tegenwoordig zijn er veel meer uitstekende horrorgames om uit te kiezen. Blijft het staande tegenover bijvoorbeeld Resident Evil?


Oh, er is maar erg weinig dat zich staande houdt tegenover Resi, Pedr! Iedereen moet buigen voor RE4Make! En Alan Wake II doet daar zeker aan denken, zowel qua actie, hoe oogstrelend de graphics zijn als de specifieke third-person-hoek. Maar Alan Wake II zal vast wat meer de detective-/psychologische kant opgaan, dus in mijn leven is er zeker ruimte voor deze game. Altijd voor meer horror trouwens, helemaal als het geïnspireerd is door de fucking meester, nay, KONING van het genre.


Kijk, daar kan ik me bij aansluiten! Niet alleen Alan Wake heeft de creepy mystery-atmosfeer goed zitten, maar hebben jullie ook de nieuwe beelden van jokkebrok Lies of P gezien? Elke nieuwe vijand, locatie en elegante outfit laat mij telkens denken: 'Jemig, deze MOET ik hebben!'. Ik kan alleen niet ontkennen dat Lies of P steeds meer begint te lijken op games als Bloodbrone, Steelrising en zelfs een beetje BioShock, dus ik vraag me stiekem wel af of e-boy Pinokkio uniek genoeg zal zijn om zich staande te houden tussen deze titels.


Goed punt, al zijn het niet de slechtste titels om mee vergeleken te worden. Het wordt sowieso de beste Pinokkio-game in lange tijd!


Sinds ooit eigenlijk? Oh ja, nog eentje die misschien onder de radar doorvloog: Banishers: Ghosts of New Eden. De jongens achter Life is Strange kiezen voluit voor fantasy met magie en wapentuig. Wel zouden ze weer snoeihard de drama-met-sterke-personages-kaart spelen. Kleur me geïntrigeerd. Ondanks de nogal lompe en inherent ambitieuze titel, ben ik toch geneigd om deze jongens het voordeel van de twij-


Yes, Your Grace: Snowfall


Banishers: Ghosts of New Eden



Alan Wake II


Lies of P

fel te geven. De truc met twee hoofdrolspelers doet me zelfs ietwat hopen op No Way Out-invloeden. A boy can dream...


A boy can dream dat het verhaal niet zo kazig wordt als No Way Out, ja. Ik dacht dat je smaak had, Raf!


Ach Wouter, jij was gewoon pissig omdat het na die eerste men-only douchescène een ernstig verhaal werd waarin iedereen zijn kleren aanhield.


Weet je wat? Als iedereen in die hele game naakt was geweest, dan was die hele A Way Out geen iota minder geloofwaardig geworden. Terug naar Banishers: Ghostbusters of New Eden, want we hebben nog een potentiële fan van die game! Toch, Rogina?


Helemaal waar. Ik ben het wel eens met Raf dat de titel mij nou niet gelijk aantrok, maar de vervloekte wildernis van Noord-Amerika en het gedoemde liefdesverhaal à la Ghost Meets World haalden me binnen! Ben ik trouwens nou de enige fan van Prince of Persia: The Lost Crown? Oké, het is geen ultraprachtige remake van Sands of Time, maar ik vind de Immortals Fenyx Rising-stijl best iets hebben.


Ik ben stomverbaasd over de negatieve reacties online op de nieuwe prins. Dit ziet er fantastisch uit! Het stijltje lijkt inderdaad op Immortals en ik zie zelfs wat van Overwatch erin. De shift naar een metroidvania is ook slim. Daar kun je er nooit genoeg van hebben. Zeker niet nu Silksong is uitgesteld naar 2043. The Lost Crown is zelfs een van m'n favorieten van de show.


Hoort Star Trek: Infinite ook bij die favorieten, mede-Trekkie?


Nou... nee, want Summer Games liet geen gameplay in z'n trailer zien. Maar een strategiegame waarin je schepen van de Federation bestuurt en territorium moet veroveren, kan in potentie heel verslavend worden. Zeker als ze lekker veel Star Trek-vijanden toevoegen naast de nogal saaie Borg.


DE BORG SAAI!??? *Bedwingt rolberoerte* Okay, maar wat zijn dan, naast de Prins, je favorieten?


Ik bedoel, The Borg zijn prima hoor, maar je hebt tientallen interessante schurken en rassen in Star Trek en hopelijk halen die de game ook! Waar ik verder goed op ga is Sand Land, een openwereld-RPG met charmante ontwerpen van Akira Toriyama. En laten we ook niet het klapstuk van de presentatie vergeten: Final Fantasy VII Rebirth! Die lijkt opnieuw de remake te worden die we altijd al wilden, nu met veel meer open gebieden omdat Cloud en z'n vrienden de stad Midgar verlaten.


Rebirth ziet er inderdaad prachtig uit, dus misschien dat ik nu ook ein-de-lijk FF7 Remake een kans geef (*walk of shame*). Er zitten gewoon al zoveel toffe games op mijn To Be Played-lijstje! En na Summer Game Fest wordt dat lijstje alleen maar langer... Niet alleen Prinsje Persia en Lies of P, maar ook toffe indies zoals de geinige RPG Yes, Your Grace: Snowfall en de Hades-achtige Lysfanga krijgen een mooi plekje op mijn lange (lánge) lijstje.


En jij, Raf? Nog sluitende gedachten over Geoff z'n show, daar uit het aftakelende LA?


Het is dubbel man, aan de ene kant voelt het alsof ik hier de definitieve begrafenis van E3 heb bijgewoond, anderzijds draaide de dienst wel uit op een paar feestjes waar ik toch een half dozijn wishlist-games aan overhoud. Ach, het glas is halfvol, mijn opslagruimte daarentegen...


Tja, voor mij waren het vooral games die al op m´n wishlist stonden, en viel ik nergens van m´n stoel. Venom is niet Eddie Brock? De oplettende gamer wist dat al. Marvel Snap krijgt een tournamentmodus? Werd tijd ook! De teaser van The Witcher season 3? Kan iemand dat nog wat schelen nu we weten dat Henry Cavill er mee gaat kappen? Ik raak zelfs gewend aan Geoffs kledingkeuze! Toch, ben heus benieuwd hoe saai hij zich volgend jaar weet te kleden, dus ik ben er dan gewoon weer bij. Jullie ook?


Prince of Persia: The Lost Crown


Final Fantasy VII Rebirth


Baby Steps


The Talos Principle 2


Avatar: Frontiers of Pandora

DEVOLVER DIGITAL:
KUNSTMATIGE STOMPZINNIGHEID



Het grootste nieuws van deze niet-E3 was toch wel de terugkeer van Volvy, het populairste videogamepersonage uit de jaren 80 en 90. Helaas waren z'n laatste games crap, waardoor ik noodgedwongen die stomme Mario-games begon te spelen. Oké, even serieus, Devolver Digital maakt altijd een koortsdroom van hun presentatie en deze was een van hun beste. Een miniatuur Black Mirror-aflevering waarin het videogamepersonage Volvy een AI-gamesgenerator wordt. Devolver laat heerlijk sadistisch zien waarom dit nooit de toekomst van de gamesindustrie kan worden en dat creativiteit en menselijkheid altijd hand en in hand moeten gaan bij het maken van ware kunst. De gametrailers tussendoor waren ook leuk.

The Talos Principle 2 onthulde z'n eerste gameplay en wordt veel groter, met een meer meeslepend verhaal. **Wizard with a Gun** is precies dat en lijkt nog het meest op Diablo. Een demo is nu beschikbaar op Steam. **Humans Fall Flat 2** werd aangekondigd maar zonder gameplay. Meest bizarre aankondiging was **Baby Steps**, van de makers van QWOP en Getting over It. Dan weet je dat het kut en briljant tegelijk wordt. Baby Steps transporteert een loser in een pyjama naar een fantasieland, waarin je z'n benen individueel moet bedienen. Het lijkt wel een stuk groter en ambitieuzer dan de eerdergenoemde games. Laten we tot slot een minuut stilte houden voor Volvy. *snik* Waarom is hij zo vroeg gegaan, en niet Sonic!

RAFS TOP 3 GAMES VAN DE GAMEZOMER

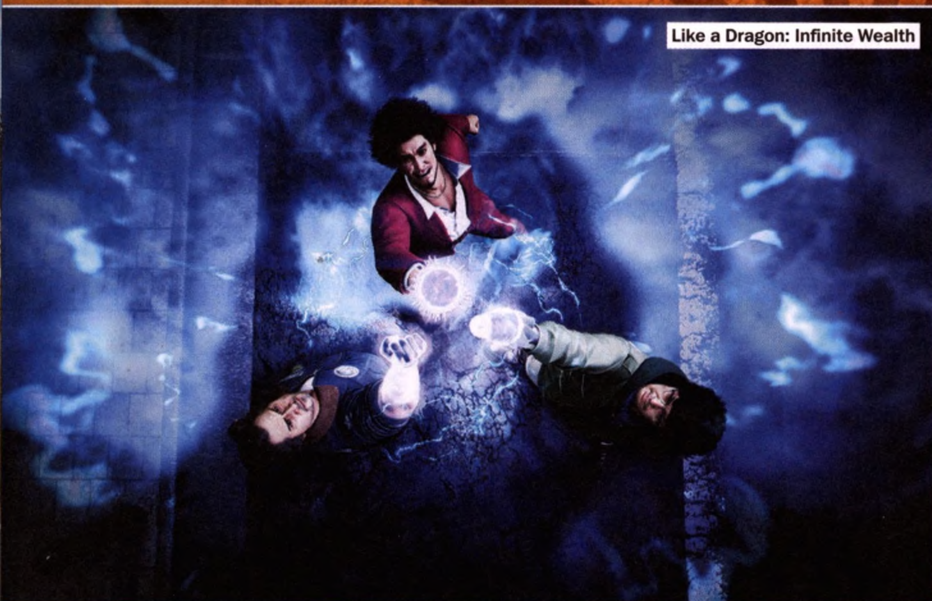
3 Clockwork Revolution
Ik ga waarschijnlijk teleurgesteld zijn door hoezeer het uiteindelijk niet BioShock Infinite blijkt te zijn, maar laat me nu nog even dromen.

2 Fable
Omdat, eh, komaan... Fable!!! Zelfs al is dit een visuele upgrade van de laatste, dan nog wil ik 'm nu al beginnen uitwonen.

1 Avatar: Frontiers of Pandora
Hoewel ik niets heb met de films, heb ik wel weer zin in een game die lijkt op Far Cry zonder gedoe in een (voor mij dan) originele setting.


Wizard with a Gun


Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name


Like a Dragon: Infinite Wealth

LIKE A DRAGON
DOES AMERICA



De Ryu ga Gotoku-studio brengt aan de lopende band fantastische Yakuza-/Like a Dragon-games uit en dat gaat niet veranderen. Ze hielden zelfs hun eigen presentatie over de twee aankomende games. **Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name** brengt oud-hoofdrolspeler Kiryu terug. Hij wiste zijn naam zodat de overheid niet achter z'n vrienden aan zou gaan. Toch doet hij af en toe een vies klusje voor de staat. De game is ouderwets rammen met de veteraan. Wel krijgt hij spy-gadgets mee, zoals een lasso waarmee je vijanden kan vastbinden en een ontploffende sigaret. **Like a Dragon: Infinite Wealth** wordt het officiële achtste deel uit de serie en brengt de turn-based gevechten terug. Kiryu én de nieuwe held Ichiban zijn speelbaar en de devs beloven qua schaal de grootste game uit de reeks te leveren. Dat kan heel goed, want Ichiban wordt naakt wakker op een Amerikaans strand, waarschijnlijk Hawaï of Los Angeles. Jawel, Like a Dragon does America! En kijkend naar de spottende manier waarop Amerikanen in de vorige games langskwamen, wordt dit deel... interessant.

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"NIET ALLEEN ZIJN DE RPG'S VERJAARD (VAN DE GAMEPLAY TOT DE HEVIG GESEKSUALISEERDE DESIGNS VAN O.A. KOS-MOS)..."



Hevig geseksualiseerde personages, in een JRPG?! :O

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"STARFIELD SPREEKT ME NAMELIJK NOG STEEDS NIET HEEL ERG AAN."



Laat het Todd Howard niet horen.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"IK LIG ONDER TWEE DEKENS UIT TE ZIEKEN."



En dat in een hittegolf!

"ER IS EEN TIJDVERSCHIL."



Een soort-van-smoes, van Raf??!!

"SORRY, WAS HET HELEMAAL VERGETEN."



Eerlijkheid, wat verfrissend! En je was helaas niet de enige.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

Planet of Lana

Aliens: Dark Descent

System Shock

Crime Boss: Rockay City

Warhammer 40K: Boltgun

Miasma Chronicles

WAAR IS MARIO?

EN WAT WORDT ZIJN VOLGENDE GAME?

Is een Nintendo-fan ooit tevreden? Nou, Jurjen in elk geval niet. Want terwijl met Zelda: Tears of the Kingdom het vervolg op zijn favoriete game ooit nét is verschenen, zit hij met zijn hoofd vooral bij Mario. En dan met name bij het feit dat er al vijf jaar geen groot Mario-avontuur meer is verschenen…



Het zal je niet ontgaan zijn: na baantjes als loodgieter, dokter en coureur is Mario in 2023 ook als filmster doorgebroken. De in april uitgebrachte The Super Mario Bros. Movie is een ware superhit, die enkele weken na de release al meer dan een miljard dollar had opgeleverd - een unicum voor een animatiefilm, en dan moeten de releases op streamingplatformen nog komen. Wanneer je de film al hebt gezien (en die kans is groot, aangezien de film in de Nederlandse bioscopen al een miljoen bezoekers trok) weet je dat hij qua verhaal weinig te bieden heeft, maar vooral een feest der herkenning is voor Mario-fans, waarbij iconische momenten, situaties en omgevingen uit Mario's game-verleden in hoog tempo aan je ogen voorbij trekken, alsof het één lange commercial voor een nieuwe Mario-game betreft. Maar… waar blijft die nieuwe Mario-game eigenlijk?



weetje • weetje

In augustus 1986 lanceerde Nintendo 'I Am a Teacher: Super Mario Sweater'. Een programma voor Nintendo's Famicom Disksysteem waarmee je patronen voor truien met Mario-prints kon ontwerpen. Dat moet toch wel de obscuurste Mario-game ooit zijn.

Zes jaar

Sinds Super Mario Bros. in 1985 verscheen, beleefde Mario elke paar jaar wel een nieuw platformavontuur; games die vrijwel allemaal als hoogtepunten in de gamegeschiedenis gelden. Denk maar aan meesterwerken als Super Mario Bros. 3 (1988), Super Mario World (1990), Super Mario 64 (1996), Super Mario Galaxy (2007), Super Mario 3D World (2013) en Super Mario Odyssey (2017).

De langste periode tussen twee hoofddelen in de Mario-serie - waarbij ik de vele spin-offs en handheld-delen even buiten beschouwing laat - was de zes jaar die we moesten wachten tot na Super Mario 64 dan eindelijk Super Mario Sunshine verscheen. Maar geloof het of niet: ondertussen wachten we al weer bijna net zo lang op de opvolger van Super Mario Odyssey, het laatste grote, werkelijk nieuwe Mario-avontuur dat in 2017 voor de Switch verscheen.

Perfect moment

Natuurlijk zijn we na Super Mario Odyssey niet helemaal Mario-loos door het leven gegaan, want in 2019 verscheen Super Mario Maker 2, in 2021 gevolgd door de Switch-versie van Super Mario 3D World. Maar ook al leverde Mario Maker 2 naast vele nieuwe mogelijkheden om te bouwen ook een eindeloze stroom door andere spelers gemaakte levels, en werd de port van Super Mario 3D World vergezeld door de machtige extra genaamd Bowser's Fury (waarin



weetje • weetje

De bestverkochte Mario-game ooit is niet een van Mario's platformavonturen, maar een racegame, namelijk Mario Kart 8. Met ruim 60 miljoen verkochte exemplaren torent deze game qua verkoopaantallen hoog uit boven recente Mario-platform-hits als Super Mario Odyssey (25 miljoen) en Super Mario 3D World (17 miljoen).







Mario voor het eerste helemaal openworld ging), ze mochten geen van beide werkelijk nieuwe Mario-avonturen heten, en hadden ook niet die impact.



weetje • weetje

Miyamoto gaf onlangs aan dat we (na het in 2016 verschenen Super Mario Run) geen volgende Mario-games op mobieltjes hoeven te verwachten. Daar zat waarschijnlijk ook geen enkele PU-lezer op te wachten.

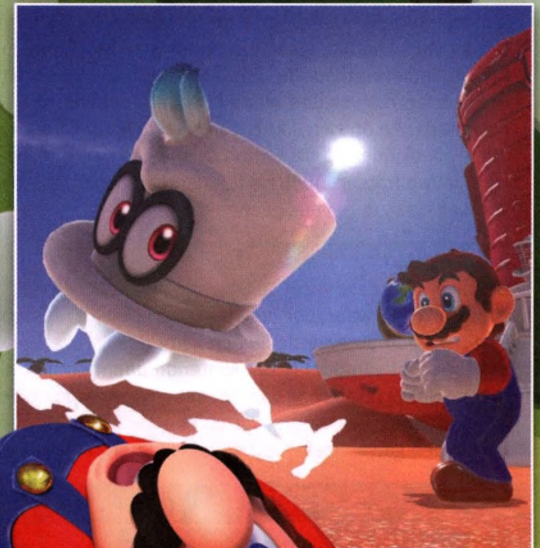
Ondertussen zijn er speciale pretparkgebieden in Mario-stijl geopend en is dus met veel succes die Mario-film gelanceerd. Het perfecte moment om dan eindelijk die nieuwe Mario-platformer uit te brengen, toch? Miyamoto?

Miyamoto

Tijdens een recent interview dat Variety mocht afnemen bij Shigeru Miyamoto, verklaarde deze geestelijk vader van Mario dat Nintendo altijd aan een volgende Mario-game werkt, maar dat het moment nog niet is aangebroken om de nieuwste te onthullen. Dat is geen nieuws, natuurlijk, maar dat soort uitspraken wakkert wel mijn verbeelding aan. Want, stel je eens voor zeg, binnen de kantoren van Nintendo in Kyoto bestaat hij dus al, zij het in onvoltooide staat, de volgende Mario-game, die waarschijnlijk in 2024, en anders wel 2025 zal verschijnen. Voor de Switch. Toch? Of... Het zal wat zijn zeg, als de volgende Mario gewoon een launchgame wordt voor Nintendo's volgende systeem, zoals Super Mario World een launchgame was voor de SNES, en Super Mario 64 voor de N64. Misschien Super Mario Odyssey 2? Super Mario 3D World 2? Of toch nog een Super Mario Galaxy 3? Iets heel nieuws? Op deze pagina's neem ik de meest voor de hand liggende opties eens onder de loep.

Wat het ook wordt, ik zal er klaar voor zijn.





WORDT MARIO'S VOLGENDE GAME MISSCHIEN...

SUPER MARIO ODYSSEY 2?

VERLANGEN: 68

Als ik terugdenk aan Super Mario Odyssey (het is alweer vier of vijf jaar geleden dat ik 'm voor het laatst speelde), zie ik vele spectaculaire beelden voorbijkomen. Zoals dat level waar je als dino doorheen kon stampen, dat vreemde fantasy-level met die gigantische draak, het feestelijke eerbetoon aan Donkey Kong in die New York-achtige stad, dat Mexicaanse stadje en die hoge sprongen op de maan... en laat ik Bowsers bruiloft en dat eerbetoon aan Super Mario 64 niet vergeten! Odyssey was een game waarin dankzij Cappy's capture-vermogen alles mogelijk was en veel van Mario's traditionele elementen door elkaar waren gehusseld met Mario-vreemde elementen. Geweldig leuk voor een keertje, maar eerlijk gezegd hoeft Odyssey voor mij niet meteen een vervolg te krijgen.

WAARSCHIJNLIJKHEID: 90

Bijna alle grote Mario-games hebben een direct vervolg gekregen, kijk maar naar Super Mario Bros., Super Mario World, Super Mario 64 (ik reken Sunshine hier voor het gemak óók even als direct vervolg), Super Mario Galaxy en New Super Mario Bros. Het ligt daarom erg voor de hand dat Odyssey óók een direct vervolg krijgt. De enige reden waarom Nintendo (of eigenlijk: het team van de huidige Nintendo-director Koizumi) hier niet aan zou willen beginnen, is omdat ze de meeste van hun goede ideeën en eerbetonen al in de eerste Odyssey hadden verwerkt. Ik bedoel, wat moet je de speler nog laten beleven wanneer hij al als T-rex heeft gespeeld, rond de wereld is gevlogen en feestelijke eerbetonen aan Mario's eerdere hoogtepunten heeft beleefd? Als nóg grotere beesten spelen? Nóg verder rond de wereld vliegen? Nóg meer eerbetonen aan oude Mario-games?







WORDT MARIO'S VOLGENDE GAME MISSCHIEN...

NEW SUPER MARIO BROS. SWITCH?

VERLANGEN: 52

New Super Mario Bros. verscheen in 2006 voor de DS, zo'n vier jaar nadat het toch wat tegenvallende Super Mario Sunshine voor de GameCube was verschenen. De game was zó old-school-Mario dat hij bedoeld leek om het publiek gerust te stellen: kijk, dit is Mario zoals je het kent, een 2D platformer waarin je gewoon van links naar rechts moet rennen en springen om de vlag aan het eind van elk level te bereiken, zonder plantenspuit op Mario's rug of de noodzaak om de camera steeds te draaien! Is het niet geweldig? Gelukkig voegden de drie New Super Mario Bros.-delen die volgden hier wat wildere ideeën aan toe, zoals een vier-speler-stand en wat toffe power-ups. En op zich lijkt het me wel leuk, om weer eens een nieuwe, maar ook zeer traditionele Mario-platformer op de Switch te spelen, met ongetwijfeld vette levels, een vier-speler-stand en wat nieuwe fratsen. Toch zal ik teleurgesteld zijn als dat dé nieuwe Mario wordt. Want: te veilig, te voorspelbaar, al té vaak gespeeld.

WAARSCHIJNLIJKHEID: 70

Behalve twee delen voor de DS verschenen er ook een New Super Mario Bros. voor de Wii en eentje voor de Wii U, waardoor het redelijk in de lijn der verwachting ligt dat er ook zo'n traditionele 2D Mario-platformer naar de Switch komt (los van de Switch-port van de Wii U-versie, die in 2019 verscheen). Het voordeel is dat Nintendo daarmee niet alleen een leuk singleplayer-avontuur lanceert, maar ook fans die graag samen met vrienden spelen bedient. Het nadeel is dat zo'n behouden, 2D platformer na het juist zo grootse en spectaculaire 3D avontuur Odyssey door veel spelers als tegenvaller zal worden gezien, zeker gezien de vijf jaren ontwikkeltijd die inmiddels sinds Odyssey zijn verstreken.









WORDT MARIO'S VOLGENDE GAME MISSCHIEN...

SUPER MARIO 3D WORLD 2?

VERLANGEN: 87

Na de krankzinnige ruimtes die de twee Super Mario Galaxy-delen mij boden om mijn eigen weg naar de sterren te vinden, vormde het lineaire karakter van Super Mario 3D World (2013), met zijn ouderwetse links-naar-rechts-tot-de-vlag-levels, voor mij in eerste instantie een lichte teleurstelling... tot ik met spelen begon. Want wat voelde dat heerlijk, om met Mario door die buizen te glijden, en mijn eerste sprongen als Kat Mario te maken. Bovendien bleek de game veel minder lineair dan hij in eerste instantie leek, met zijn vele gekke omgevingspuzzels, geheime weggetjes en het (klim)vermogen van Kat Mario om die te vinden. Bovendien was de game superleuk om met twee tot vier spelers te spelen, en da's ook wat waard.

WAARSCHIJNLIJKHEID: 85

Als we kijken naar de esthetics en uitdagingen van Mario's twee recente uitstapjes buiten de game-industrie (het pretpark en de film), dan zijn die onmiskenbaar terug te leiden naar Super Mario 3D World, of eigenlijk nóg iets verder terug, naar de 3DS-titel Super Mario 3D Land. Het lijkt er dus op dat Nintendo wel toekomst ziet in deze esthetics, en het lijkt me geen rare gedachte dat het Super Nintendo World-gebied in Universal Studio's en de hindernisbaan-scène uit de Mario-film stiekem al een beetje vooruit verwijzen naar de volgende grote Mario-game. Die dus best eens een direct vervolg op Super Mario 3D World zou kunnen worden.



WORDT MARIO'S VOLGENDE GAME MISSCHIEN...

SUPER MARIO GALAXY 3?



VERLANGEN: 92

In 2007 beoordeelde ik de eerste Super Mario Galaxy met de hoogst mogelijke score: een 100. Het was de eerste keer dat dit cijfer in de PU werd gegeven. En daar sta ik nog steeds volledig achter. Want wat was en blijft het geweldig om met Mario door de ruimte te vliegen, rond planeetjes te rennen, steeds weer nieuwe, zwaartekracht-tergende platform-uitdagingen te overwinnen en te genieten van de uitbundige, betoverende sfeer, waarin beelden, muziek en het ritme van je sprongen samenkomen. Super Mario Galaxy 2 was – mede door de toevoeging van Yoshi – zelfs nóg beter dan de eerste Galaxy, al had hij natuurlijk niet de impact van Mario's eerste space-avontuur. In vergelijking met Odyssey zijn de Galaxy-delen bijna net zo vreemd en verrassend, maar dan met een scherpere focus voor een meer consistente beleving.

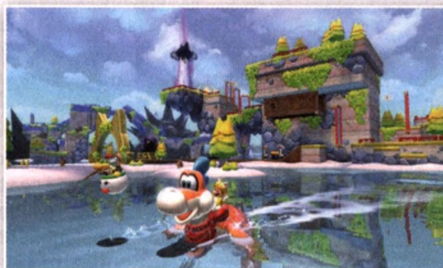
WAARSCHIJNLIJKHEID: 45

Tja, ik denk eigenlijk niet dat er ooit nog een Super Mario Galaxy 3 gaat komen. Nintendo is wat 3D-Mario's betreft na de tweede Galaxy (uit 2010) natuurlijk al drie nieuwe wegen ingeslagen (3D World, Odyssey en Bowser's Fury), dus zou het raar zijn als ze nu opeens weer terug zouden grijpen op de Galaxy-stijl. Aan de andere kant doet Nintendo wel vaker rare dingen. Zoals in 2020, met de release van Super Mario 3D All-Stars, een compilatie met ports van Super Mario 64, Super Mario Sunshine en Super Mario Galaxy voor de Switch die slechts tijdelijk te koop was. En dus zonder Super Mario Galaxy 2, waardoor deze als enige 3D-Mario niet op de Switch gespeeld kan worden. Dus ook al lijkt een Galaxy 3 me hoogst onwaarschijnlijk, het zou me niet echt verbazen als er alsnog een Deluxe-port van Galaxy 2 naar de Switch komt.

WORDT MARIO'S VOLGENDE GAME MISSCHIEN...

BOWSER'S FURY 2?

VERLANGEN: 95



Bowser's Fury was de vreemdste Mario-game die de laatste jaren (misschien wel ooit) is uitgekomen. Want enerzijds was dit een extraatje dat bij de Switch-port van Super Mario 3D World werd geleverd om het idee dat je opnieuw moest betalen voor een eerder aangeschafte game nog een beetje te rechtvaardigen. Anderzijds was dit de allereerste 'full open world' ooit voor Mario. Want waar je in Super Mario 64, Galaxy en Odyssey nog vanuit een hub via portalen naar verschillende gebieden kon reizen, kon je in Bowser's Fury gewoon naadloos van het ene gebied naar het andere gebied stuiteren, zwemmen of varen. De game was lang voor een aanhangsel, maar te kort om als volwaardige game beschouwd te worden. Dus laat nu die volwaardige openworld Mario-game dan maar verschijnen!

WAARSCHIJNLIJKHEID: 75

Natuurlijk gaat de volgende grote Mario-game geen Bowser's Fury 2 heten, maar het idee dat Bowser's Fury een experiment is geweest om te zien hoe goed een openworld Mario-platformavontuur zou werken, lijkt me niet vergezocht. En wat zou het vet zijn, of kunnen zijn, als er een enorm grote Mario-platformwereld zou worden geschapen, waarin je zonder onderbrekingen of zwarte schermen gewoon van de woestijnwereld naar de snoepwereld, of zoiets, zou kunnen stuiteren. Het heeft de Zelda-serie in elk geval al goed gedaan om volledig 'open world' te gaan - nu de Mario-serie nog, toch?



WORDT MARIO'S VOLGENDE GAME MISSCHIEN...

IETS HEEL NIEUWS?

VERLANGEN: 95

O ja, geef me iets nieuws. Zoals Super Mario World ooit iets heel nieuws was. En Super Mario 64. En Super Mario Galaxy. Geen vervolg, maar gewoon een gloednieuwe manier om Mario's avontuurlijke run-and-jump-gameplay naar nieuwe hoogten te tillen. Desnoods een soort mix van Odyssey en Bowser's Fury als basis, en daar dan nog wat bovenop.

WAARSCHIJNLIJKHEID: 88

Ik kan me best voorstellen dat Nintendo zelf ook heeft geconcludeerd dat Odyssey zó uitbundig en veelzijdig was, dat het moeilijk was er nog veel aan toe te voegen zonder de traditionele (aantrekkings)kracht van Mario te veel te verdunnen. Wellicht heeft dit het Mario-team aangespoord om tot een heel nieuwe insteek voor de volgende 3D-Mario te komen, en is dat de reden dat het nu al zo verdomd lang duurt voordat we er iets van gehoord of gezien hebben. Een redelijk waarschijnlijk en daardoor best spannend idee! ✖

ALLES WAT JE MAAR NODIG HEBT

NIEUWE SPEELT

Na zijn tripje naar Mallorca vorige maand kon Florian meteen door naar Parijs, waar Nacon een hoop nieuwe hardware presenteerde. En jawel, hier stonden ook nieuwe games!



Nacon (vroeger BigBen Interactive) brengt al jaren nieuwe gaminghardware uit, waaronder controllers, headsets, opbergcases, toetsenborden en nog veel meer. Daarnaast geeft Nacon regelmatig games uit. In dit artikel een overzicht van de belangrijkste nieuwe hardware en games.

Volledige lijn

Nacon zette zich altijd al behoorlijk breed in als het gaat om gaminghardware, maar als het aan het Franse bedrijf ligt, moet het merk echt een all-in gamingmerk worden, met alle mogelijke hardware die je maar kunt wensen. Zo wordt de bestaande lijn nog verder uitgebreid, maar er werden ook compleet nieuwe producten geshowd met zelfs hier en daar een prototype. Nacon gaat zich dan ook zo ongeveer



overal mee bemoeien en komt met een lijn producten waar je bijna duizelig van wordt. Het gaat om headsets, toetsenborden, muizen, racesturen, webcams, microfoons, controllers (en controllers voor je telefoon), opbergcases, stands voor je VR-headset, fightingsticks en ga zo maar door. Er werd zelfs een prototype bureaustoel getoond!

Nu moet ik zeggen dat ik de middenklasse producten van Nacon niet altijd even boeiend heb gevonden, maar in Parijs waren er onder andere controllers in allerlei vette kleuren die zo rond de 40 euro gaan kosten en oprecht kwalitatief strak aanvoelen.



Ook de headsets, muizen en toetsenborden in het middensegment worden steeds beter. Toch was ik in het bijzonder onder de indruk van een paar high-end producten.

RIG 800 PRO



Te beginnen met de nieuwe RIG 800 Pro Series-headsets. Zo kan je voor de 800 Pro HD gaan als je een PC hebt, voor de 800 Pro HS als je een PlayStation hebt, en voor de 800 Pro HX als je een Xbox hebt.

Deze zijn identiek aan elkaar, met het bekende modulaire design, zijn volledig draadloos te gebruiken en bovendien speciaal getuned voor 3D-audio op de PS5 en Dolby Atmos op de Xbox en PC. Deze headsets gaan 200 euro kosten en dat is een hoop geld, maar het is niet duur voor wat je krijgt.

FIGHTINGSTICK

Ook de Daija Arcade Stick voelde fantastisch aan, al zou ik daar graag nog wel iets langer mee willen stoeien dan de paar minuten op de showvloer. De stick en buttons geven in ieder geval heerlijke feedback en ik zou hier in de toekomst wel een potje Street Fighter 6, Tekken 8 of MK1 op willen spelen. Deze gaat 280 euro kosten.



RACESTUURTJES

Tot slot waren er twee prototypes van stuurtjes, al kon daar helaas nog niet mee gespeeld worden. In eerste instantie moest ik er een beetje om lachen, want mijn verwende reet is gewend aan high-end setups als de Logitech Pro en Fanatec-kits, maar Nacon wil juist de nieuwsgierige gamer aanspreken met betaalbare stuurtjes, die toch de nodige force-feedback geven. Prijzen nog onbekend.





JES VAN NACON

GAMES



AD INFINITUM

Ad Infinitum volgt het verhaal van een Duitse soldaat tijdens de Eerste Wereldoorlog, die geplaagd wordt door de horror die hij heeft meegemaakt. Dit is een typische Tjeerd-game in een bijzondere setting die ook ik zeker niet ga spelen. Maar het ziet er wel vet uit! Release in september.

ROBOCOP: ROGUE CITY

Na Terminator: Resistance en Rambo probeert ontwikkelaar Teyon het nog een keertje met RoboCop: Rogue City en het lijkt erop dat dit weleens de beste nostalgietrip tot nu toe kan gaan worden. De gunplay is namelijk top en als Robocop ben je oppermachtig en een ware kogelspons. Als een soort god overmeester je tientallen bad guys in een kamer en ja, dat is best vermakelijk. Maar voor hoe lang..? Release in september.





PARADIZE PROJECT

Een top-down shooter, waarbij je moet zien te overleven tijdens een zombie-apocalyps. Dit kan alleen of in co-op gespeeld worden en wat erg geinig is, is dat je de zombies als het ware kunt hacken om met je mee te laten vechten, materialen voor je te verzamelen of te tuinieren. Release ergens eind dit jaar.

THE LORD OF THE RINGS: GOLLUM

LOL, zullen we met z'n allen afspreken het nooit meer te hebben over deze bagger?





RAVENSWATCH

Ravenswatch is de bekende roguelite die al eerder dit jaar verscheen in early access op de PC, maar komt ergens dit jaar ook nog naar consoles. Nuff said.

GANGS OF SHERWOOD

Een soortgelijke game in een totaal andere setting is Gangs of Sherwood, die ook in co-op gespeeld kan worden maar zich afspeelt in de wereld van Robin Hood. De game kan gespeeld worden met Robin, Marian, Friar Tuck of Little John, die ieder zo zijn eigen magische krachten heeft. Leuk detail is dat je daadwerkelijk je rijkdommen deelt met de arme mensen, voor nieuwe upgrades en dergelijke. Release op 19 oktober.





WAR HOSPITAL

War Hospital was voor mij toch wel de verrassing van de show. Het is een RTS-survivalgame, waarin je de leiding hebt over een ziekenhuis tijdens de Eerste Wereldoorlog. Je bent verantwoordelijk voor het behandelen van gewonde soldaten en kunt daarbij zoals in andere soortgelijke sims het ziekenhuis uitbreiden, betere dokters inhuren en onderzoek doen naar betere medicijnen; managen geblazen! Release op 31 augustus. ✖

WHAT'S THE TEA?

STARFIELD MOET EEN SUCCES WORDEN VOOR MICROSOFT



Heb je de E3 meegekregen? Het vond niet plaats, maar menig uitgever pakte alsnog zijn momentje. Microsoft zelfs twee: een met de bekende kwinkslag aan aankondigingen én een met alleen maar aandacht voor Starfield. Hoe hyped zijn Laura en Alie voor die game? Heeft Microsoft het nodig? Lees het in deze nieuwe What's The Tea.



Hi Alie! IJstheetje maar he, met dit weer? Heb je een beetje genoten van de E3 die geen E3 is maar stiekem nog wel ongeveer hetzelfde is qua aankondigingen?



Ha Laura! Doe inderdaad maar met een extra ijsklontje, alsjeblieft! En nou, ik moet je eerlijk bekennen: ik zit er niet helemaal lekker in dit jaar. Het gaat allemaal een klein beetje langs me heen. Het is inderdaad warm, ik heb mijn verjaardag al gevierd, veel werken... Superjammer, maar dan schuift zo'n onofficiële E3 toch een beetje naar de achtergrond, helaas. Hoe was het voor jou?



Oh jee, dat geeft niet hoor: het is ook een beetje een gekke gamezomer dit jaar. Ik vind het altijd wel weer leuk, die spanning. En ik moet zeggen, Microsofts Xbox-presentatie was zeker geen tegenvaller. Heb je hem gezien?



Jazeker! Ik kijk sowieso wel alles hoor – voordat mensen zich afvragen of de hitte me echt naar mijn hoofd gestegen is – maar het lukt me soms niet om meteen live te kijken. Wat waren je hoogtepunten?



Die Star Wars Outlaws spreekt me heel erg aan, naast Clockwork Revolution, omdat ik nu eenmaal heel erg geniet van dat dystopische gevoel. Wat jij?



Snap ik! Ben ook benieuwd naar South of Midnight en Jusant. En ik was blij Senua's Saga: Hellblade II weer te zien!



Ja Senua! Heerlijk. En dan was er nog drie kwartier (!) over Starfield, wat vind je daarvan?



Ja joh! Heb jij helemaal gekeken? Ik niet... Starfield spreekt me namelijk nog steeds niet heel erg aan. Maar ze verwachten er nogal wat van, denk ik.



Oh jee – ja, ik heb het hele verhaal wel gekeken. Ik wilde graag weten hoe het nou zit met die game die al zeven jaar in ontwikkeling is. Waarom spreekt het je niet zo aan?



Ik heb op de een of andere manier niet zo heel veel met Bethesda-RPG's; Fallout, Elder Scrolls en waarschijnlijk dus ook Starfield. Ik heb het hier ook weleens met Wouter over gehad, omdat het op papier helemaal mijn games zouden moeten zijn. Maar ik kan er niet lekker in komen. Ze pakken me simpelweg niet. Maar vertel: wat heb je opgestoken?



Ja precies, dat zou ik ook denken, dat jij hier helemaal mee zou weglopen. Ik vind het tof dat elke planeet zo zijn eigen zwaartekracht heeft en ik vind het er erg tof uitzien. Plus, met meer dan 1000 planeten om te ontdekken moet er haast wel iets voor je bij zitten. Maar goed, de hamvraag is natuurlijk: gaat dit de big break zijn die Microsoft inmiddels toch wel kan gebruiken voor zijn Xbox Series X?



Gek, hè? Hoe stom dit ook gaat klinken, zeker met zulke toffe features als die zwaartekracht, de games blijven me wat te plat. Emotioneel gezien, denk ik. Ook beginnen alle NPC's bijvoorbeeld altijd tegelijk tegen je te praten. Maar goed, ik ga deze natuurlijk ook gewoon weer proberen! Je weet maar nooit! En klopt, Microsoft kan wel even een opkikker gebruiken... Veel tegenvallers de afgelopen tijd, hè?









Ik word al emotioneel bij het idee van zoveel planeten, joh, hihi. En ja, er is nog steeds niet echt een ultieme game opgestaan die de Xbox Series eens flink op de kaart gaat zetten. Of kun jij er wel een bedenken?



Hahah, dat heb ik bij de vraag waar nu ik de tijd weer vandaan moet halen... Ik stop nu elk vrij uurtje in Diablo IV, ook weer zo'n eindeloze put! Maar nee, dat kan ik helaas ook niet. Redfall was laatst ook weer een drama... En als ik dan kijk naar wat er verder op de kalender staat, dan móét Starfield wel gaan scoren. Wat dat aangaat, helpt het gebrek aan exclusives natuurlijk ook niet mee om je console op de kaart te zetten. Ik ga Starfield namelijk voor PC halen.



Nou inderdaad, de kalender is karig wat betreft exclusives. Heb je wel een Xbox Series X en zo ja, waarom?



Nee, heb ik ook niet. Ik zou er zo een halen voor een console-exclusive, maar zolang ik de games ook op PC kan spelen, doe ik dat liever. Zeker in het geval van een RPG, waarbij ik echt voorkeur heb voor toetsenbord en muis. Jij gebruikt jouw console denk ik vooral voor Game Pass?



Precies. Ik heb mijne recentelijk de deur uitgedaan. Ik speelde er nooit op, want er was nooit een reden voor.



O nee, was het zo erg? Wat zonde, hè? Denk jij dat Starfield voldoende mensen gaat overtuigen 'm te halen of in ieder geval weer eens op te starten?



Ja, ik vind Game Pass nog steeds een geweldige uitvinding en als die overname van Activision toch doorgang vindt, dan zal dat nog beter worden. Wat dat betreft is dat wel Xbox' redding geweest denk ik, Game Pass, maar ik denk en hoop wel dat Starfield een goede bijdrage gaat leveren in het op de kaart zetten van die console. Alleen moet het niet te overweldigend zijn, ik ben nog steeds huiverig voor een No Man's Sky-effect.



Dat schrikbeeld kan ik me goed voorstellen. En het is natuurlijk fijn dát het uiteindelijk alsnog goed is gekomen, maar het had natuurlijk nooit zo mogen lopen. Maar ja, hoe staat het eigenlijk met die overname? We hebben het er een paar maanden geleden over gehad. Wat is de huidige status? En word jij nog steeds blij van het idee?



Ja inmiddels is de EU wel akkoord, maar de Britse waakhond nog niet, waardoor het afwachten is wat het beroep gaat doen. Maar ja, die dingen nemen natuurlijk 500 jaar in beslag. Ik ben er ietwat gematigd over, omdat ik denk dat het qua concurrentie wat scheef komt te liggen. Maar ja, als ik dan weer denk aan hoeveel geweldige exclusives Sony heeft en hoe dat er bij Microsoft voor staat, dan voelt dat toch weer anders. Wat vind jij?





Ik was en ben niet zo'n fan, omdat het dan wel een extreem groot bedrijf wordt. Eerst Activision dat Blizzard overnam... Nu Microsoft die die twee weer overneemt. Beetje een hyperbool: maar blijft er straks nog maar één groot bedrijf over? Maar ja, Microsoft kan het zeker wel gebruiken. Ik noemde net Diablo IV al eventjes. Dat was voor mij ook een systemseller geweest!



Ja, precies. Ik hoor je nu al een paar keer hinten, zal ik je maar weer aan de slag laten gaan? Dan ga ik vast over mijn planeet-exploreertechnieken nadenken.



Hahah, was het zo duidelijk? Doe nog maar een ijstheetje voor onderweg en dan zie ik je volgende maand weer! ✖

MONOLITH SOFTS SCIENCE-FICTION-EPOS

GAAT NINTENDO XENOSAGA TERUGBRENGEN?

Xenoblade Chronicles 3 eindigde z'n Season Pass met een laatste DLC-hoofdstuk: Future Redeemed. Daarmee zet het voorlopig een punt achter het Xeno-epos... of toch niet? Peter Koelewijn legt uit hoe Nintendo mogelijk nieuw leven blaast in de science-fictiontrilogie die ooit uitkwam voor de PS2: Xenosaga.

SPOILERS VOOR XENOBLADE CHRONICLES 3: FUTURE REDEEMED

Monolith Software, de ontwikkelaar van de Xenoblade Chronicles-RPG-serie, heeft gezegd dat ze door willen gaan met de Xenoblade-franchise, maar dat het derde deel voorlopig het verhaal eindigt. De 'Klaus Saga' heet het drieluik, vernoemd naar de gestoorde wetenschapper die een nieuw universum wilde creëren en tijdens dat experiment de aarde in stukken scheurde. Verspreid over meerdere dimensies komen de verschillende fantasywerelden van de Xenoblade-games langzaam maar zeker weer samen, iets wat zichtbaar gebeurt tijdens het einde van DLC-avontuur Future Redeemed. Maar niet zonder een laatste 'holy shit'-onthulling.

Aarde gevonden

Het lijkt er heel duidelijk op dat de werelden samenkomen tot één aarde, in hetzelfde universum als dat van Xenosaga. Dat heeft meer dan een beetje uitleg nodig (zie voor de achtergrondinfo het Xenosaga-kader). Wat je vooral moet weten is dat het een science-fictiontrilogie is die Monolith op de PS2 uitbracht en uitgegeven werd door Bandai Namco. De mensheid leeft in de verre toekomst en heeft een groot deel van het heelal gekoloniseerd. Alleen de oorspronkelijke aarde verdween zomaar en niemand wist wat ermee was gebeurd. Daar geeft Future Redeemed nu een verklaring voor: Xenoblade Chronicles gebeurde.

Op een paar speelse verwijzingen na hadden de Xenoblade-games nooit iets te maken met Xenosaga. De vergelijkbare naam is pas later toegevoegd, als eerbetoon aan Tetsuya Takahashi, de creatieve vader van beide trilogieën. Xenosaga is ook veel meer gericht op science-fiction, met ruimteschepen en androïden, en heeft bovendien een heel andere lore, die niet helemaal naadloos klikt in de lore van Xenoblade. Dus waarom plotseling deze fusie van beide trilogieën?

Twee scenario's

Ik zie twee mogelijke scenario's. De eerste is dat de verwijzingen in Future Redeemed een leuk laatste eerbetoon zijn. Misschien











krijgen we zelfs binnenkort een soort HD-remaster van de PS2-trilogie. Prima idee, want de games worden door Xenoblades populariteit herontdekt en zijn moeilijk verkrijgbaar. De derde game behoort zelfs tot de zeldzaamste PS2-games en verzamelaars hoesten er makkelijk 300 euro voor op.

Xenosaga-remakes?

Het tweede scenario is meer vergezocht, maar leuker. Monolith werkt aan een grondige remake van hun Xenosaga-games, die Nintendo samen met Bandai Namco (de licentie-houder) uitgeeft. Niet alleen zijn de RPG's verjaard in vrijwel ieder opzicht (van de gameplay tot de hevig geseksualiseerde designs van hoofdpersoon KOS-MOS en andere vrouwelijke personages), het geeft de studio ook de kans de verhalen nog meer op die van Xenoblade aan te laten sluiten. Vervolgens kunnen ze doorgaan met een vierde Xenosaga- of Xenoblade-game als vervolg. Daar wijst het einde van Future Redeemed ook naar, met een blauw licht dat langzaam richting de aarde daalt. Fans van beide series zagen dat het einde identiek is aan dat van Xenosaga Episode III, waarin KOS-MOS' zwaar gehavende lichaam neerdaalt op een planeet.

Xenosaga was oorspronkelijk gepland als een zesdelige gamereeks. Bandai Namco kortte hem in na tegenvallende verkopen. Onder Nintendo lijkt Monolith Software nu de moed (en het budget) te hebben om hun science-fiction-epos voort te zetten. ✖

XENOSAGA: EEN RUWE DIAMANT



De Xenosaga-trilogie is lang niet zo bekend als Xenoblade Chronicles, maar was Monoliths eerste poging om een groot overkoepelend science-fictionavontuur te maken, vergelijkbaar met Star Wars en Dune. Net als hun nieuwe RPG's combineert Xenosaga filosofische en bijbelse thema's met een anime-presentatie en – altijd belangrijk – grote fucking robots. Monolith stelde daarvoor een team met jonge talenten samen en het resultaat was... wisselend. Qua turn-based battles zijn de games goed maar niet opmerkelijk, want de PS2 was een snoepwinkel voor Japanse RPG's. Visueel wisselde iedere game van stijl, omdat er intern veel ruzie was over de richting van de serie. Bedenker Tetsuya Takahashi bemoeide zich zelfs veel minder met het tweede deel door alle kritiek. Hij keerde terug om het geplaagde project met een derde en laatste game een redelijke afronding te geven. Dat lukte, want Xenosaga Episode III wordt tegenwoordig bestempeld als een van de beste PS2-RPG's.

In Future Redeemd wordt niet alleen het einde van de derde game nagemaakt; via een visioen uit het verre verleden zien de hoofdpersonages een futuristische stad in de Xenosaga-stijl. Er speelt zelfs een radio van het merk Vector Industries, dat een grote rol in de Xenosaga-games speelt. Het radiojournaal bevestigt definitief dat dit ooit hetzelfde universum was. Een van de grote schurken, Dmitri Yuriev, wordt zelfs genoemd.





DIABLO IV

ONGEBALANCEERD, ONSOCIAAL, MAAR OOIT MOGELIJK ONOVERTROFFEN

Marvin schrikt nog regelmatig wakker met de vraag waar de afgelopen dertig jaar van zijn leven zijn gebleven. En net als op de vraag 'waarom heb ik de wijsvinger van een topatleet en het lichaam van een trol?' is het antwoord: Diablo. Is Diablo IV het waard om weer zoveel uren in te pompen? Bijna.

REVIEW

PC | PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S

REVIEWS



Er zijn weinig franchises die mijn aandacht (en tijd) zó kunnen grijpen als Diablo, dus het is geen verrassing dat ik twee weken lang niets anders deed dan no-lifen (en werken). Gek genoeg sta ik er niet om te springen om na het pennen van deze review wéér zoveel tijd erin te steken. Don't get me wrong: je zal je waarschijnlijk tientallen uren keihard vermaken met Diablo IV, zeker met vrienden. De game doet namelijk heel veel goed, maar is nog een ongebalanceerde en opvallend onsociale MMO-ARPG die tijd en updates nodig heeft om écht aan de top te komen.

D'oh!nan

Er zijn in ieder geval aspecten waarmee Blizzard en Diablo IV wél nog aan de top staan. De game is waanzinnig mooi ontworpen en de terugkeer naar een wat duisterder Sanctuary dat qua uitstraling meer in lijn met Diablo 1 en 2 ligt is enorm goed geslaagd. Er wordt daarbij op een heerlijke manier gespeeld met diepgang, waardoor de top-down view na tientallen uren nog fris oogt. De graphics en visuele effecten zijn om te smullen, het geheel draait ook nog eens als een zonnetje (zelfs op mijn Steam Deck en de tien jaar oude PC van m'n vriendin!) en breek me de bek niet open over de cinematics – voor ik mijn toetsenbord onder kwijl –, want op dat gebied blijft Blizzard heer en meester. Vanaf de eerste quests werd ik opgeslokt in het verhaal, met name de zoektocht naar de waanzinnig goede 'big bad' van deze game: Lilith. Hoewel ik haar nog altijd liever steun dan dwarszit (zo uhh, sympathiek is ze), biedt de zoektocht naar de dochter van Mephisto een prima rode draad die je door een groot deel van Sanctuary leidt. De voice-acting is ook uitstekend, zelfs in de vele sidequests, en op enkele twijfelachtige beslissingen na – een bijzonder dom moment met Donan en het feit dat Neyrelle zo goed als een een-op-een kopie van Leah uit Diablo 3 is – genoot ik met volle teugen van het verhaal.



Verrassend traag

Helaas valt niet hetzelfde te zeggen over de gameplay gedurende dat verhaal, dat je moet voltooien om de endgame vrij te spelen. Sanctuary is namelijk best groot, en je moet enorm veel kilometers afleggen voor de vele missies, waarbij je regelmatig hele gebieden moet doorkruisen om even twee zinnen te lullen tegen een NPC, en dat wordt al snel saai. Nog erger is dat Diablo voor mij gelijkstaat aan het neermaaien van duizenden vijanden, maar dat maak je pas mee ná het voltooien van de zes Acts van het verhaal. Om een of andere reden moet je het tot dan telkens opnemen tegen sporadische groepjes van vijf à tien wezens.

Het verhaal grijpt mooi terug op de oude games, maar we doen even alsof de Nephalem uit deel 3 niet hebben bestaan. En mocht je verwachten dat je weer als zo'n overpowerde halfgod door de game rent, dan kom je van een koude kermis thuis, want Diablo IV is de eerste tientallen uren verrassend... traag. Menig class kampt met problemen bij het managen van hun resources (mana, fury, etc.), en ik blijf nog altijd van mening dat ze al die cooldowns beter van skills af kunnen halen. Nu richt je sporadisch insane veel schade aan, en loop je al wachtend op de cooldowns een beetje rond-



jes tussen de vijanden. Laat me gewoon skills spammen en talloze gedrochten terug naar de hel sturen, daar wordt een mens blij van! Gelukkig neemt de 'mob density' in de endgame rap toe, zal je vanaf ongeveer level 70 ook geen problemen met resources hebben en klamp je je dan krampachtig vast aan 'cooldown reduction' op je gear, maar het duurt dus wel tientallen uren voor je daar bent.

Op schaal

Een ander element waar ik moeite mee heb is level-scaling, wat inhoudt dat monsters sterker worden naarmate jij in level stijgt. En omdat jouw kracht grotendeels afhangt van de uitrusting die je draagt, in plaats van jouw level, heb je met elk gestegen level dus het idee dat je zwakker wordt. Gelukkig zijn er die heerlijke momenten waarop je gear vindt die jou in één klap velen malen krachtiger maakt, maar ik heb eigenlijk een hoop te mierenneuken als het op die gear aankomt (Legendary Aspects zijn eenmalig te gebruiken, echt?), zeker na level 70. Voor de meer casual speler is het in ieder geval wel een topsysteem: het rerollen van een stat op je gear en het toebedelen van Legendary powers werkt prima, en je kunt daarmee

"Blizzard blijft heer en meester op het gebied van cinematics."

goed jouw gear aanpassen aan wat je personage nodig heeft. Eén aspect van gear vind ik echter onacceptabel: resistances, een vast onderdeel van je uitrusting in elke Diablo-game, zijn compleet kapot. Ze werken simpelweg niet, terwijl ze wel doodleuk op je gear staan aangegeven. Twijfel je dus waarom je vaak doodgaat terwijl je wel 200 procent van elke resistance hebt: gooi die stats weg en vervang ze door 'damage reduction'. Bespaart je een hoop kopzorgen. Blizzard zegt resistances te gaan fixen, maar wel pas in Seizoen 2 van de game. Véél te laat.

Quality of life?

Hoe het kan dat Blizzard die resistance-bug(?) niet eerder opmerkte? Geen idee. Het is alsof ze niet realiseerden dat dat een belangrijk onderdeel van vorige Diablo-games was. En zo lijkt de ontwikkelaar blind te zijn voor veel meer onderdelen van hun vorige games, met name op het gebied van quality of life. Waarom kan ik in Nightmare Dungeons (de vervanging van Rifts uit Diablo 3) niet zelf een moeilijkheid selecteren en ben ik afhankelijk van RNG? Waarom moet ik elke keer de map doorkruisen op m'n paard om zo'n Nightmare Dungeon te vinden? Waarom is er geen knop om al je Paragon Points in één klap mee terug te krijgen, en moet je álle 200 punten stuk voor stuk los klikken om met een schone lei te beginnen? Waarom is er geen overzicht van de beschikbare sidequests (of degene die je voltooid hebt), en is het vinden van die krengen moeilijker dan het voltooien ervan? Waarom is je inventory zo onoverzichtelijk, zonder zoekfunctie?

Tot slot heeft Blizzard van Diablo IV een halve MMO gemaakt, en als je in je eentje door de wereld huppelt werkt dat prima; je komt sporadisch een speler tegen en treft bij Events meer, waardoor je kunt samenwerken zonder in een party te hoeven. Wil je wél party's vinden om mee samen te spelen, dan heb je dikke vette pech. Er zit geen enkele manier in het spel om medespelers mee te vinden voor bepaalde activiteiten, net als dat er geen duidelijke manier is om spullen met ze te ruilen (er is niets om jouw buit in de etalage mee te zetten). Hoe kun je dat verantwoorden in een game die je áltijd online moet spelen, terwijl D2 het 20 jaar geleden al lukte? Niet. Als Blizzard alles wat hierboven staat fixt, iets meer variëteit in endgame-activiteiten toevoegt, deze verplichte online game daadwerkelijk sociaal maakt (of een offline-modus, pls?) en aan komt zetten met leuke nieuwe content in aankomende seizoenen, dan hebben we te maken met een absolute ARPG-gigant en gaat Diablo IV makkelijk weer een decennium mee. Tot dan laat ik de game na het bereiken van level 80 even links liggen (level 100 bereiken duurt in je eentje véél langer dan de beloofde 150 uren), in ieder geval tot Season 1.



SCORE 80

Diablo IV oogt en speelt waanzinnig goed, en Blizzard laat zien op het gebied van verhaal en cutscenes weer aan de top te staan. Toch komt de game erg traag op gang, begint hij in de endgame een gebrek aan quality of life te vertonen en is deze MMO-ARPG ook nog eens bijzonder onsociaal. Niets wat in een paar seizoenen niet opgelost kan worden, maar tot dan verdient D4 nog geen Gold Award.

MARVIN



Level 100 bereiken is een grind van jewelste.

50-200+ UREN



BASICS

MMO-ARPG
BLIZZARD ENTERTAINMENT
1-5 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW

FINAL FANTASY XVI

NU MET 20 PROCENT NEXT-GEN

Is het mogelijk om zowel van een game onder de indruk te zijn, als teleurgesteld? En is het dan nog wel een optie om een Gold Award uit te delen? Florian legt het uit in misschien wel zijn lastigste review ooit.



REVIEW

PS5



Al zo lang als ik me kan herinneren ben ik groot Final Fantasy-fan en kijk ik altijd weer uit naar nieuwe delen, zeker als het om de eerste 'next-gen'-game gaat. In het geval van FFXVI zou je echter kunnen zeggen dat Square Enix en Naoki Yoshida ons een beetje bamboozled hebben.

Perfect gepolijst

FFXVI zou namelijk de eerste echte next-gen Final Fantasy worden en niet mogelijk zijn op oude consoles. Dit zagen we terug in gelikte trailers met spectaculaire in-game beelden waar een PS4 inderdaad alleen maar van kan dromen. En dit werd nog eens dik onderstreept in een preview-event, waar ik een paar uurtjes met de game kon spelen en de media elkaar juichend high-fives aan het geven waren.
De hype bereikte zijn hoogtepunt toen Yoshida-san net voordat ik aan mijn review-playthrough begon, vol bombarie liet weten dat FFXVI geen day-one-patch zou krijgen. De game zou namelijk perfect gepolijst zijn...

Toch een patch

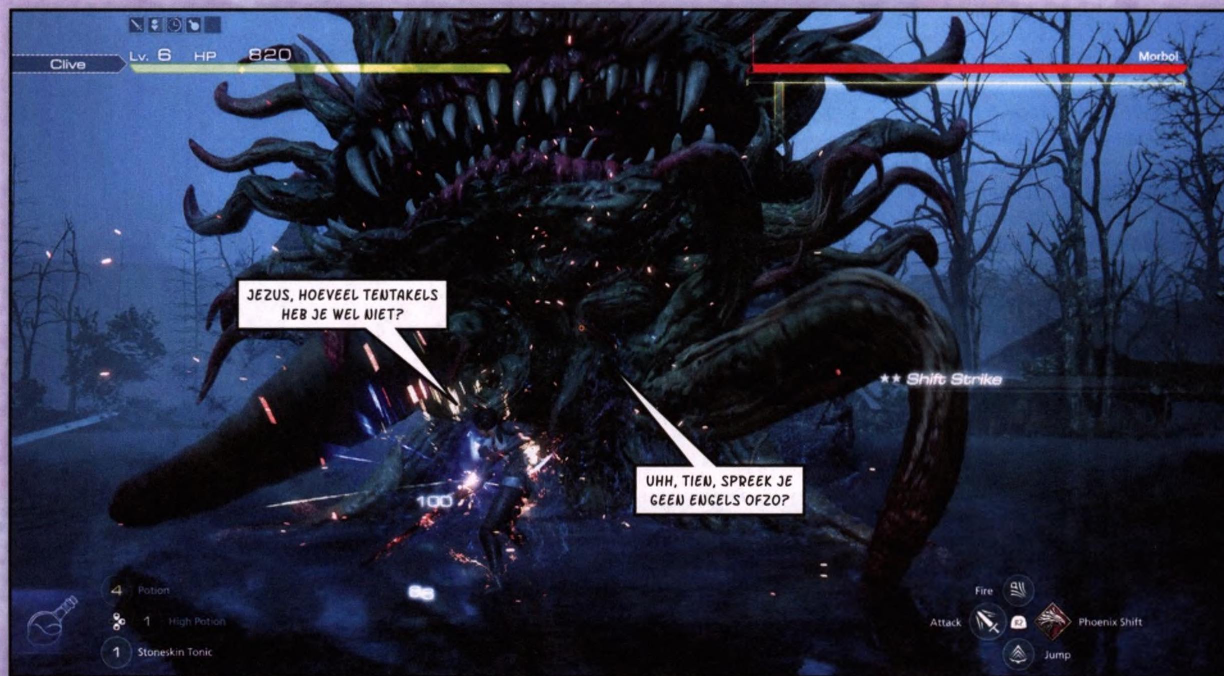
Maar mijn hype kreeg snel een draai om de oren, want de framerate is verschrikkelijk. In de performance-modus is de 30fps-cap unlockt, meer niet. Dit resulteert in een framerate die allesbehalve stabiel is. Daar komt bij dat er ontzettend veel motion blur wordt gebruikt, die je níét kan uitzetten. De 30fps-modus is stabieler, maar ook niet perfect.
Naoki Yoshida heeft nu dan ook ineens laten weten dat er toch een patch komt om de framerate te fixen. Had dan niemand op het kantoor van Square de ballen om Yoshida-san even voorzichtig met z'n harses tegen de tv te duwen om duidelijk te maken dat deze framerate onacceptabel is?

Niet zo next-gen

En wat nou als ik je vertel dat de beelden in de trailers en wat ik heb gespeeld in de preview inderdaad alleen mogelijk zijn op de PS5, maar dat dit maar zo'n 20 procent van de game is? Wat nou als die andere 80 procent overduidelijk ook op PS4 zou kunnen draaien? Square Enix zegt dat FFXVI ooit ook in ontwikkeling was voor de PS4, maar dat deze oude console al snel werd gedropt. Ik denk dat ze daar een beetje liegen.
Want ja, de mega over de top gevechten met Eikons en andere eindbaasgevechten zijn absoluut next-gen te noemen, en ik heb zelfs mijn bruutste baasgevecht ooit gehad in FFXVI, maar dit soort momenten zijn maar een gedeelte van de hele game. Het daadwerkelijke rondlopen door de wereld en je bezighouden met RPG-gameplayelementen is niet zo next-gen als je denkt.
Sommige shit is echt 'stupid pretty', maar de rest ziet er behoorlijk gemiddeld uit en zelfs oldschool. Die epische stukjes konden niet hard genoeg gedowngraded worden voor de oude PS4, dát is de reden waarom dit een PS5-exclusive is. In de basis blijft dit een PS4-game, dat zie je aan het hele design.

Uberhyped naar flabbergasted

FFXVI is daarnaast behoorlijk lineair en heeft geen echte open wereld. Vanuit een map





weetje • weetje

Producer Naoki Yoshida, Yoshi-P voor vrienden, is dezelfde gast die FFXIV van de ondergang heeft gered.



kies je steeds een gebied en die variëren van gangetjes en tunneltjes tot redelijk open gebieden waar je ook wel binnen een paar minuutjes doorheen loopt. Het ziet er allemaal prima verzorgd uit, maar next-gen is het niet.
Dat geeft niet, maar lul dan niet zo slap over dat dit allemaal niet mogelijk zou zijn op de PS4 en dat er geen day-one patch nodig is. Daar creëer je te hoge verwachtingen mee. Dus ging ik van uberhyped naar flabbergasted in de eerste paar uur. Vervolgens heb ik de game iets minder vanuit het perspectief van een bamboozled fan bekeken, en keek ik meer naar wat het gewoon is. En lieve mensen, je verwacht het niet, maar Final Fantasy XVI is een weergaloos vette action-RPG!

Mind-blowingly vet

FFXVI is bruut en rauw. Dit is misschien wel de meest volwassen Final Fantasy-game ooit, met een meedogenloos verhaal en allerlei zware emoties, waarbij hoofdpersoon Clive Rosfield de volle laag krijgt. Hij maakt al op jonge leeftijd ingrijpende dingen mee en gebruikt die haat tijdens de gevechten. Hij is een ontzettende badass, maar knap uitgewerkt wat betreft zijn emoties en motieven. Net als andere personages trouwens, zoals Jill en Cid.

"Het meest actievolle vechtsysteem in een Final Fantasy-game ooit."

En het vechtsysteem is mindblowingly vet. De battles spelen zich volledig in real time af en gaan snel. Je valt voornamelijk aan met je zwaard, maar je kunt ook on-the-fly wisselen tussen de verschillende Eikonmagie die je tot je beschikking hebt. Hierdoor is het mogelijk om combo's te maken die wat van de Devil May Cry-games weghebben. Dit is het meest actievolle vechtsysteem in een Final Fantasy-game ooit en ondanks dat ik nog steeds fan ben van turn-based, is het systeem in FFXVI echt he-lemaal top.
FFXVI is bovendien behoorlijk hardcore. Er zijn accessoires om de game gemakkelijker mee te maken, maar zonder hulp is het behoorlijk aanpoten en zal je echt alle moves van je tegenstander uit je hoofd moeten leren. Ik denk dat zelfs soulslike-liefhebbers hier hard op zullen gaan.

Achtbaanrit

Dit is dan ook de minst Final Fantasy-achtige game tot nu toe. Er zit amper gekkigheid in, geen mini-games, weinig bekende vijanden, enz. FFXVI voelt dan ook een beetje als een spin-off. Een soort Stranger of Paradise, maar dan goed!
Het was een ware achtbaanrit om tot deze conclusie te komen, maar als Square de framerate fixt en je in je achterhoofd houdt dat dit eigenlijk een multiplatform-game is met een aantal bizar mooie, memorabele gevechten, is het een dikke aanrader voor liefhebbers van actiegames en een must-have voor Final Fantasy-fans.





weetje • weetje
Uiteraard zitten er ook Chocobo's in FFXVI, maar omdat de omgevingen niet zo groot zijn heb je ze niet zo vaak nodig.

SCORE 90

Final Fantasy XVI is niet de next-gen game die ik had verwacht en als fan ben je dan geneigd om teleurgesteld te zijn, maar als je er open-minded ingaat en Square Enix die framerate fixt, is het een niet te missen action-RPG.

FLORIAN



40 uur als je haast hebt en misschien nog wel minder als je geen sidequests doet, maar ik deed er ruim 50 uur over. En dan is er nog New Game +!

50 UREN



BASICS

ACTIE-RPG
SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

PARK BEYOND

ONMOGELIJK EEN PLANET COASTER-KILLER

Een park bouwen met onmogelijke attracties. Dat klinkt als een interessante klus voor Tjeerd, die na zeven jaar Planet Coaster spelen ook wel eens toe is aan iets fris en fruitigs. Maakt Park Beyond het onmogelijke mogelijk en stoot 'ie Planet Coaster van de troon?



Mocht je een mooi pretpark willen bouwen, dan is er eigenlijk maar één logische moderne game om aan te slingeren, en dat is Planet Coaster uit 2016. Die game zit waanzinnig goed in elkaar en biedt bijna alles wat een fan van attractieparken nodig heeft: ontelbare soorten achtbanen, gebruiksvriendelijke tools om de omgevingen te verbouwen, duizend en een opties om je park tot in de kleinste details aan te passen - van pietluttige decoraties tot hele lichtshows - en zelfs je eigen gebouwen zijn relatief makkelijk te maken. Het enige dat deze pretparksim wat mij betreft ontbeert, zijn goede managementopties.

Bandai Namco vond dat er na zeven jaar wel ruimte was voor iets nieuws en zag heil in het project van het Duitse Limbic Entertainment. Die hadden namelijk iets unieks bedacht: dat het tof zou zijn als je je park zó waanzinnig zou kunnen maken, dat het (bijna) onmogelijk is. Impossification was geboren: een manier waarop je attracties, maar ook andere gebouwen en zelfs je medewerkers, een dusdanige 'onmogelijke' make-over geeft dat je bezoekers bijna ontploffen van de indrukken en dus hun geld uit blijven geven in jouw park.

Mission: Impossify

Impossification is de grootste reden waarom je Park Beyond blijft spelen. De simpele versie van de piratenboot is natuurlijk leuk, maar hoe vet is het als de boot ineens in stukken wordt gereten door een reuzenoctopus en de boot in drie verschillende stukken blijft slingeren? Je kunt deze 'onmogelijke' variant ontgrendelen door je bezoekers te verwonderen, waardoor er een metertje volloopt en daarmee van alles een upgrade kunt geven. Je hebt een stukje van de verwondering nodig om normale gebouwen een upgrade te geven en daardoor meer te verkopen, of je staf te upgraden, door ze bijvoorbeeld een jetpack te geven. Maar het vetste zijn natuurlijk de Impossified versies van de attractie, die je park enorm spectaculair maken. Ik kon in ieder geval niet stoppen met kijken naar al deze toffe iteraties van de standaard attracties die je overal ter wereld wel ziet.

Hooked on a looping

Achtbanen zijn natuurlijk ook een groot onderdeel van je pretpark en gelukkig is het vrij makkelijk om er snel een op poten te zetten. Je kunt de rails naar links of rechts laten rollen, en zelfs bijvoorbeeld handmatig een semilooping in een kurkentrekker over laten gaan. Soms kost het even wat extra moeite, maar het meeste wat ik wil doen, kan ik ook doen. Het leuke aan Park Beyond is dat je je achtbaan afmaakt met 'hooks'. Dat zijn bepaalde kenmerken die ervoor zorgen dat 'ie meer entertainmentwaarde krijgt of een specifieke doelgroep aanspreekt. Zo zijn tieners meer op zoek naar heftige G-krachten en loopings, families willen het wat rustiger en volwassenen zitten daar wat tussenin. Door de eigenschappen van je achtbaan en je hooks, zie je direct wat de aantrekkingskracht is. Helaas zitten er nog wel fouten in. Zo wil ik na een reeks handmatige aanpassingen mijn achtbaan afmaken. Ondanks dat de baan recht is en je dit bijna onmogelijk kan verneuken, maakt de game van de laatste meters baan een 15-dubbele kurkentrekker. De enige manier om dat te fixen is, jawel, compleet opnieuw beginnen.

Tunnelvisie

Zoals het een goede moderne pretparksim betaamt, kon ook Park Beyond niet achterblijven met de nodige aanpassingsopties. Gelukkig zijn de opties



Voor je het weet breekt er chaos uit in Park Beyond; staat je hele park op stelten.



om je omgevingen compleet te transformeren aanwezig en bijzonder makkelijk om te gebruiken. In no time heb je een rotspartij opgetrokken, een hele rits bomen neergekwakt en een bergmeertje aangelegd. Ik vind het tof dat deze tool je bestaande paadjes met rust laat. Zo kun je in een minuut van een saai paadje over een vlak grasveld een spannende tunnel maken die onder je, zojuist gecreëerde, imposante berg doorloopt.

Niet voor architecten

Net als in Planet Coaster, kun je je park ook aankleden met meer dan duizend decorstukken, waaronder lantaarnpalen, struiken en fonteintjes, maar ook thematische props zoals politieauto's, een mijnkarretje en een rodeostier. Dat werkt allemaal prima, en op een paar glitches na is het plaatsen en aanpassen van de decorstukken relatief simpel. Zo heb je binnen een paar klikken je park al snel wat sfeervoller gemaakt. Voor de spelers die net wat extra tijd in hun park willen steken, kun je ook je eigen bouwwerken maken, of een van je standaard gebouwen zelf ontwerpen. Dat werkt echter voor geen meter; ik moest echt belachelijk veel tijd steken om drie muren rondom een pizzeria te bouwen, en dan nog sloot het niet netjes aan. Een compleet gebouw zelf ontwerpen kan ontaarden in een totale nachtmerrie van snapping, grids, zwevende dingen en losse onderdelen die vooral precies niet (willen) doen wat ik met ze van plan ben. Er is ook geen systeem om je creaties te delen met de community, of, belangrijker nog, creaties van anderen te gebruiken om de game een wat langere adem te geven.

"Impossification is de grootste reden waarom je Park Beyond blijft spelen."

Van het padje

Helaas zijn er wel meer onverklaarbare zaken die opduiken als je net iets meer aandacht aan je park wil besteden. Zo kun je kiezen of je rechte of kromme paadjes aanlegt, maar de uitgang van een attractie is altijd een krom paadje. Ook al is de terravorming in het park goed te doen, het huwelijk met paadjes is niet al te best. Paden willen soms compleet niet aansluiten na het aanpassen van je gebied, soms zweeft er ineens een stukje pad op een plek waar voorheen een heuvel was die je plat hebt gemaakt, of wil de game ineens een brug bouwen op een plat stuk. Ook bij het maken van je wachtrijen en uitgangen zie je rare dingen: wachtrijpaden die halverwege ineens een andere kleur krijgen en entreepoortjes die ergens midden op het looppad komen te staan.



Het kotspaadje

Een andere irritatie die de kop opsteekt tijdens het beheren van mijn park is dat het managementonderdeel van je staf ver ondermaats is. Je kunt monteurs, schoonmakers, verplegers en entertainers inhuren en die zullen je hele park bestrijken. Je kunt ze geen zones meegeven of even oppakken en neerzetten waar er stront (of kots) aan de knikker is. Het enige dat je kunt doen is kiezen of ze bepaalde taken wel of niet oppakken, zoals een schoonmaker de opdracht geven om alleen vuilnisbakken te legen, of kots op te ruimen. Maar zelfs dan is het niet vlekkeloos, letterlijk.

Ik had bijvoorbeeld een paadje van 5 meter lang die werkelijk vól lag met kots. Wat ik ook deed, meer schoonmakers inhuren of schoonmakers alleen op kotsdienst zetten; het werkte niet. Uiteindelijk moest ik het pad verwijderen en opnieuw aanleggen om van de kots af te komen, want mijn gasten bleven natuurlijk ook maar klagen over het inmiddels wereldberoemde kotspaadje.

SCORE 75

Impossification en de hooks van de achtbanen zijn de beste elementen aan Park Beyond; heel leuk, en ze bieden ook daadwerkelijk iets nieuws. Op het gebied van het aanpassen van je park en het toevoegen van details doet de game het mede door bugs en glitches heel matig ten opzichte van wat we al kennen van de koning, Planet Coaster. Mocht je je daar niet zoveel mee bezig willen houden, is dit een vermakelijke pretparksim.

TJEERD



Als je de campaign hebt gespeeld, begint de game pas echt leuk te worden met de oneindig speelbare Sandbox-modus.

9-99+ UREN



BASICS
PRETPARKSIM
LIMBIC ENTERTAINMENT/ BANDAI NAMCO
1 SPELER
OUT NOW

REVIEW | PC | PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S

STREET FIGHTER 6

GAAT ALLE VERTROKKEN FANS TERUGBRENGEN

Met de komst van een nieuwe Street Fighter kunnen we eindelijk weer met z'n allen op de bank elkaar kapotmaken. Bas kreeg de game al wat eerder. Officieel om hem te reviewen, maar eigenlijk zodat ´ie alvast kon oefenen.



Vroeger was ik onverslaanbaar. Street Fighter 4 was mijn game en niemand in de nabije omgeving durfde nog tegen mij te spelen - het was toch al een geklaarde strijd. Daardoor was het eenzaam aan de top en speelde ik steeds minder. Ik hoopte dat het net als fietsen was, dat ik die oude skills nooit meer zou kwijtraken.
Oh, wat had ik het mis. Toen ik een paar maanden terug bij een serieuze Street Fighter-speler langsging voor een reportage, werd de vloer met mij geveegd. De eerste potjes probeerde ik nog van hem te winnen, later werd het doel om hem überhaupt meer dan twee keer te raken. De reflexen, vingervlugheid en het snelle denkwerk uit mijn Street Fighter 4-tijd waren allemaal verloren gegaan in de dertien jaar dat ik niet had gespeeld.

Oneerlijk voordeel

Alleen dat was al reden voor mij om Street Fighter 6 te willen recenseren. Het kon me zomaar een 'edge' geven. Ik kon de game eerder checken dan wie dan ook ter wereld. Grappig feitje: bij het reviewen van games voor verschijning moet je altijd een non-disclosure agreement tekenen, waarin je belooft niks te delen voor een afgesproken datum. Bij Street Fighter 6 moest dat ook, maar het document bevatte nog een extra puntje: ik mag als reviewer komend seizoen niet meedoen aan Street Fighter 6-e-sportstoernooien, omdat mijn vroege toegang mij een oneerlijk voordeel geeft.

> **"Je bent niet meer bezig met hoe je een aanval wil doen, maar wanneer je die wil uitvoeren."**

Niet dat ik in die toernooien heel ver zou komen, want mijn geplande comeback heeft best veel voeten in de aarde. Ik voel me als Rocky Balboa in de zesde Rocky-film: oud en verweerd (34 is best oud voor een e-sporter), waardoor ik dubbel zo hard moest werken om er weer in te komen. Gelukkig heeft Street Fighter 6 wel wat handigheidjes om me sneller op weg te helpen.



Geen shoryuken-pijltjes rammen

Neem bijvoorbeeld de nieuwe besturingsopties. Vorige Street Fighters speelden bijna allemaal hetzelfde. Je had zes knoppen: drie voor een zachte, medium en harde slag en nog eens drie voor een zachte, medium of harde schop. Met snelle knoppencombinaties kon je speciale aanvallen uit je controller toveren. Je kunt deel 6 nog steeds op die manier spelen, maar je hebt nu ook de 'moderne' controls. Dan heb je nog maar drie knoppen voor je slagen en schoppen, met daarnaast een toets voor je speciale vaardigheden.
Het maakt de game nét wat toegankelijker voor de gemiddelde nieuwkomer. Niet langer hoef je te onthouden welke klap of schop het beste je vijand raakt en je hoeft ook niet meer zo snel op de shoryuken-pijltjes op je gamepad te rammen. Het neemt een drempel weg. Je bent niet meer bezig met hoe je een aanval wil doen, maar wanneer je die wil uitvoeren. Je kunt er puriteins over doen, maar eerlijk: de moderne besturing maakt de game gewoon leuker.

Iedereen gaat zo spelen

Wie de ultieme controle over zijn of haar personage wil, kan nog steeds de oude besturingsvorm kiezen. Vermoedelijk wil Capcom op die manier oudfans paaien die bang zijn voor verandering. Een mooi gebaar, maar ik zeg het je nu alvast: over een paar jaar gebruikt iedereen alleen nog maar de moderne controls.
Overigens is er ook een derde

optie waarbij je kunt buttonbashen om er een goede combo uit te krijgen. Leuk voor je 10-jarige neefje die eens mee wil spelen, maar daar houdt het ook op: niemand die zichzelf online of op toernooien serieus neemt gaat deze gebruiken.



Shittalken met bier

Street Fighters grootste vijand in de afgelopen jaren was het internet. Vroeger speelden we onze games nog samen op de bank en was een fighter perfect: een beetje shittalken terwijl je elkaar verrot slaat met een biertje erbij. Inmiddels zijn we gewend om onze games vooral online te spelen en dat is bij dit genre net wat minder leuk. Veel oud-fans zijn daarom afgehaakt en Street Fighter 6 moet ze zien terug te krijgen. Dat doet de game op twee vrij slimme maniertjes.

Ten eerste heb je de nieuwe singleplayer. Niet langer is deze beperkt tot het saai herspelen van de Arcade-modus: je maakt ditmaal je eigen personage en trekt de grote stad in om de beste straatvechter te worden. Die character creator lijdt overigens wel aan het Elder Scroll-syndroom. Mijn personage zag er tijdens het maken heel vet uit - een soort mix tussen John Wick en Bruce Lee - om er in de werkelijke game uit te zien als een orderpicker met onregelmatige baardgroei. Het is wat het is.

Knokken als Ken

Verwacht overigens geen epos van de verhaalmodus. Je klopt aan bij de dojo van Luke, een relatief nieuwe straatvechter die in DLC voor Street Fighter 5 werd geïntroduceerd. Hij stuurt je op sidequests om sterker te worden, die vooral bestaan uit 'sla willekeurige mensen op straat in elkaar'. Daarna ga je op pad om dit trucje te herhalen bij iedere Street Fighter-held. Je ontgrendelt de speelstijlen van al je nieuwe meesters, zodat je zelfgemaakte krijger mettertijd speelt als je favoriete personages.

Het verhaal is hartstikke Capcom, vol met cheesy dialoog en gekke one-liners. Veel uitleg voor wat er om je heen gebeurt wordt niet gegeven - de game wil gewoon dat je in de stad rondwandelt en om je heen mept. Het is een leuke manier om even aan het spel te wennen, maar het kriebelt al snel om tegen andere, echte mensen te knokken. En dan kom je uit bij de nieuwe multiplayer.

ROLLBACK NETCODE

Een beetje technisch, maar zeker belangrijk om te zeggen: de online van Street Fighter gebruikt 'rollback netcode'. Ik zal niet tot in detail uitleggen hoe dat werkt, maar het zorgt ervoor dat je online potjes véél vloeiender spelen dan bij andere multiplayerspellen. Een goede fighter in 2023 valt of staat bij de aanwezigheid van dit soort netcode, dus dit is zeker goed nieuws.

Online arcade-machine

Street Fighter 6 doet zijn stinkende best om je online hetzelfde gevoel te geven als thuis op de bank.

In de Battle Hub vind je geen kille menu's en saaie matchmaking-schermen: je wordt in een lobby geplempt waarin jij en andere spelers rondwandelen. Je kunt zwaaien, chatten en samen een arcade-machine opzoeken om een potje Street Fighter te spelen.

Een leuk idee, maar het voelt ergens ook wat knullig. Een beetje alsof je in Habbo Hotel rondwandelt. En hoewel je gezellig digitaal kunt afspreken, zit je alsnog eenzaam en alleen online achter je console of PC. Het evenaart nooit de gezelligheid van een huiskamer vol vrienden voor een potje 'winnaar blijft zitten'.



SCORE **87**

Voor een oude rot die jaren niet speelde was Street Fighter 6 de perfecte comebackgame: de storymodus liet me weer lekker inkomen, en de moderne controls maken het een stuk speelbaarder. Oké, de online multiplayer evenaart niet een gezellige bankavond, maar Capcom zet wel iets neer dat de game gezelliger met vrienden op afstand maakt. Dikke kans dat Street Fighter 6 weer de go-to fighter wordt op grote toernooien.

BAS



25 uur voor het verhaal, daarna honderden uren lol tegen anderen.

100+ UREN



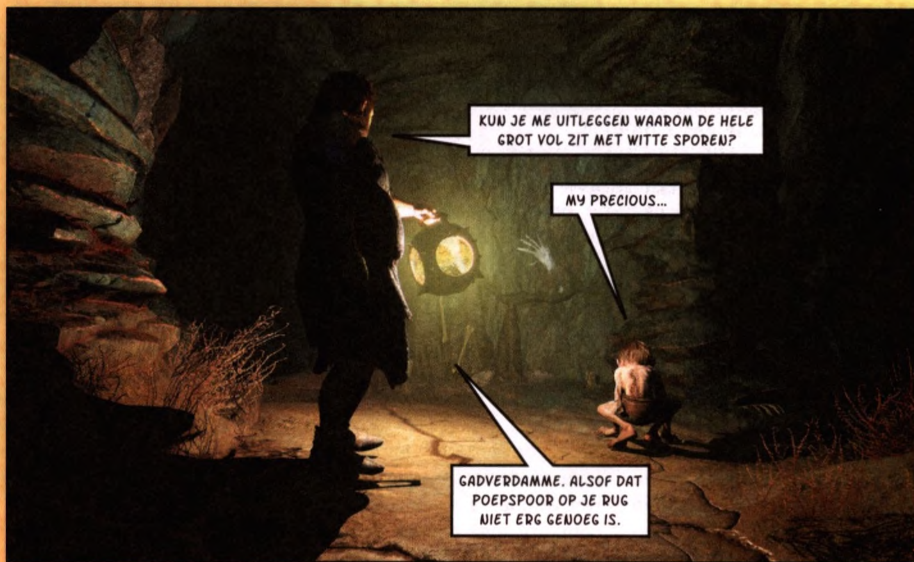
BASICS

FIGHTER
CAPCOM
1-2 SPELERS
OUT NOW

THE LORD OF THE RINGS: GOLLUM

TOLKIEN HOEFT HET GELUKKIG NIET MEE TE MAKEN

Al weken is het angstvallig stil in huize Marvin, en ook op de redactie horen we niets meer van hem. Na het reviewen van de blamage die Redfall heet werd hij namelijk op The Lord of the Rings: Gollum gezet, waarna onze eindredacteur zich vooral afvraagt wat hij in godsnaam fout heeft gedaan om dat lot te verdienen.



Gollum is een fantastisch personage dat in het werk van Tolkien verrassend veel diepgang heeft. Binnen in dat vermagerde lijf blijkt een slopende tweestrijd gaande: de verlepte Gollum tegenover wat er nog over is van de Hobbit Sméagol. Dat maakt hem onwijs interessant gedurende de boeken en films, en dus is het logisch dat Daedelic Entertainment die tweestrijd aangrijpt om een game omheen te bouwen. Zeker als je bedenkt dat een deel van Gollums verhaal nog nooit verteld is.

Onmogelijke opgave

Maar waarom juist Daedelic die taak moest volbrengen? Tja, misschien was hun pitch voor de game enorm overtuigend; op papier is LOTR: Gollum namelijk een enorm welkome toevoeging aan Tolkiens universum. Eentje die van de interne tweestrijd een spelmechaniek maakt en spelers laat kiezen of Gollum of juist Sméagol de overhand krijgt, en tevens de tijd tussen The Hobbit en The Lord of the Rings overbrugt.
In de realiteit blijkt dat echter een onmogelijke opgave voor Daedelic. Omdat Gollums levensloop grotendeels vaststaat, is er weinig ruimte om ons met het verhaal te verrassen; de keuzes die centraal staan hebben geen impact. Gollum is Gollum en daar verander je weinig aan. Helaas stelt niet alleen het verhaal teleur. LOTR: Gollum is op elk vlak een aanfluiting.

Hark

Zelfs met alle instellingen op Epic ziet de game er niet uit. Het gros van de locaties staat bol van de bruintinten, vale kleuren en ogenschijnlijk willekeurige gele strepen verf om aan te tonen waar je kunt klimmen. Al na een uur kwamen de oneindige grottenstelsels mij de strot uit. Af en toe is er wel een mooie bergwand te zien, en als Gollum bij de Elves komt krijgen de levels ook een broodnodige kleurinjectie, maar van verwondering is geen sprake omdat die gebieden vol staan met tenenkrommend slechte NPC's. De onbelangrijkste blijven als een hark staan en gooien er hoogstens één zinnetje uit als Gollum in de buurt komt, zonder hem een blik waardig te gunnen. De belangrijkere hebben wel wat



Een blik op hoe je eruit komt te zien en wat je zoal denkt bij het spelen van LOTR: Gollum.

animaties in hun gezichten, maar niet meer dan je zou verwachten van een PlayStation 2-game.
Aan Gollums uitstraling ga ik geen woord vuil maken, want je kunt zelf wel zien waarom die te wensen over laat, maar ook zijn animaties zijn dramatisch. Zeker bij de cutscenes en de keuzemomenten blijkt weer dat Daedelic te veel hooi op z'n vork heeft genomen. Als je de tweestrijd tussen Gollum en Sméagol vol in beeld wil brengen door middel van een close-up, dan moet je ook aan zijn gezicht af kunnen zien dat hij worstelt met zichzelf. En dat lukt zelden. Om nog maar te zwijgen over het feit dat je de uitkomst van die tweestrijd keer op keer van mijlenver ziet aankomen, je met je ogen en oren dicht Sméagol of Gollum kunt overtuigen en er letterlijk niet één verrassing op het gebied van de dialogen of het verhaal plaatsvindt.



Magisch gezuig

De gameplay laat deze game aanvoelen als een slechte PlayStation 2-titel, als een Aldi-versie van Prince of Persia. De levels zijn erg lineair, en het is overduidelijk welke sprong je waar moet maken om de objectives te behalen. Zo overduidelijk dat ik regelmatig compleet blindelings een richting op sprong, wetende dat er toch wel een richeltje is waar Gollum magisch naartoe wordt gezogen – want physics kent Daedelic blijkbaar niet. Toch gebeurt het ook veel te vaak dat ik Gollum met volle overtuiging z'n dood in stuur, mede omdat de camera regelmatig te wensen over laat, of omdat ik een te grote sprong maak en het compleet onmogelijk is die in de lucht nog genoeg bij te sturen.
Het platformen is dus dramatisch, met als dieptepunt een sequentie waarin je naar het beeld toe moet rennen en springen terwijl je achterna wordt gezeten, en nooit op tijd ziet waar het volgende platform zich bevindt. Iets wat zelfs Crash Bandicoot dertig jaar geleden beter deed. Dat doorzitten zou nog enigszins oké zijn als de level-objectives het waard zijn om mee te maken, maar ook daar is geen sprake van. Zeker de eerste helft van de game bestaat uit niets anders dan doodsaaie fetchquests. Vind vijf labels van gevangenen, haal twee hendels over, gooi een steen ergens op om een deur te openen... Is dit het jaar 1990?

Oepsiewoepsie

Een woordvoerder van ontwikkelaar Daedelic Entertainment verzekerde me in maart nog dat het wel goed zou komen, zeker op het gebied van het platformen, maar dat blijkt een glasharde leugen. Toegegeven, het rondrennen met Gollum voelt wat natuurlijker aan dan in de previewbuild, maar daar is ook alles mee

"Daedelic heeft te veel hooi op z'n vork genomen."

gezegd. En ik heb het nog niet eens gehad over de stealthsequenties, want die wil ik het liefst zo snel mogelijk vergeten. De vijanden zijn zó dom dat je de helft ervan kunt overslaan door als een idioot langs ze heen te rennen en omhoog te klimmen, terwijl je de anderen zo kinderlijk eenvoudig om de tuin zijn te leiden dat je je bijna schuldig voelt.
Dat de ontwikkelaar na release een statement als "oepsiewoepsie, het spijt ons vet erg dat we dit wanproduct hebben uitgebracht" de wereld in slingert, en daarbij doet alsof de problemen bij een paar bugs of technische gebreken liggen – en mijn god, die zijn er veel! – dat kan ik niet serieus nemen. LOTR: Gollum is tot op het bot verrot, en zelfs met nog eens vier jaar ontwikkeltijd zou Daedelic hier geen goede game van kunnen maken.



SCORE 25

Ik kan The Lord of the Rings: Gollum werkelijk aan niemand aanraden. Van de wanstaltige gameplay tot een verhaal dat niets toevoegt aan de briljante overkoepelende geschiedenis van Midden-aarde, en er eigenlijk alleen maar afbreuk aan doet... Zelfs de grootste LOTR-fan weet hier niets uit te halen. Het enige lichtpuntje is dat J.R.R. Tolkien het bespaard blijft.

MARVIN



Paar uur extra als je alle collectibles wil verzamelen. Maar dat wil je niet.

12 UREN



16

BASICS

ACTION-ADVENTURE/STEALTH
DAEDALIC ENTERTAINMENT, NACON
1 SPELER
OUT NOW

AFTER US
RED DE AARDE OPNIEUW EN

After Us is een postapocalyptisch en surrealistisch kijkje in onze toekomst waarin de mensheid Moeder Aarde volledig naar de filistijnen heeft geholpen. Dierenlijken, corrupte mensen, een abstracte wereld die letterlijk uit elkaar valt en maar één iemand die dit kan rechtzetten: jij. Rogina ging aan de slag met After Us om te kijken of de mensheid een tweede kans verdient.





Als je de intro hebt gelezen en je denkt: 'Poeh, wat een depressieve game!', dan heb je de smaak van After Us zeker te pakken. Dit is niet bepaald een game die je even speelt om je behoefte aan escapisme te vervullen, want het confronteert je met veel dagelijkse misstappen die wij als mensheid begaan ten koste van onze thuisplaneet. Het is wel degelijk mogelijk om deze game te spelen en je brein op nul te zetten, dankzij uitdagende platformelementen, de omgevingspuzzels (die goed te doen zijn) en de bijpassende synthmuziek die de sfeer versterkt. Aan de andere kant voelt de game niet echt bijzonder als je niet verder kijkt dan het oppervlak. Het enige wat mijn verveeldheid op afstand hield was namelijk de filosoof uithangen en echt even nadenken over de thema's die de game je voorschotelt. After Us heeft dan wel interessante ideeën, maar de repetitieve gameplay en het verhaal laten me dat na acht uur spelen bijna vergeten.

VOLG DE VLINDERS

Gaia heeft een prachtige zangstem. Als ze zingt verschijnen er blauwe of gouden vlinders die haar naar verborgen geheimen in de wereld brengen. Blauwe vlinders leiden je naar de zielen van dieren die al lang uitgestorven zijn in deze toekomst. Deze 'spirits' kun je dan vrijzetten in de wereld en je kunt ze ook terugvinden in de Ark, de centrale hub in After Us. Het maakt trouwens niet uit of je een luipaard, vogelspin of gnoe bevrijdt: je kunt de meeste dieren gewoon lekker aaien. De gouden vlinders leiden je naar herinneringen van mensen die nu zijn versteend of devourers zijn geworden. Als Gaia ze raakt met haar lichtstraal, droppen sommige van hen namelijk herinneringen van één specifieke levensvorm in dat themagebied. Alle memories, uitgebeeld in mooie handgetekende illustraties, kun je dus verzamelen totdat het verhaal compleet is. Een van de mooiste vond ik het havenverhaal, dat deze game toch wat meer emotionele diepgang geeft [Oeps, hopelijk verpest mijn bijschrift dat niet - Marvin].



Save the doggo!

Het sombere verhaal van After Us laat zien hoe de wereld eruitziet nadat de laatste walvis is geharpoeneerd, het laatste varken is afgeslacht, de laatste hert is afgeschoten, enzovoort. Je speelt als Gaia, een klein mensje dat het levenslicht van Moeder Aarde heeft gekregen. Daarmee kan Gaia reizen naar de verschillende gebieden waar de zielen van deze laatste dieren nog voortleven, en gevangenzitten in hun dode lichamen genaamd 'vessels'. Het eerste themagebied laat zien hoe de hoge (sub)urbanisatiegraad nadelig is voor de planeet. Hier kom je er ook meteen achter dat Gaia een prima freerunner is die zowel horizontaal als verticaal spectaculaire moves kan uithalen. Dit gebied sprak mij echter niet zo erg aan en ik was bijna bang dat de hele game er zo leeg en depressief uit zou gaan zien, maar gelukkig veranderde dat na het herstellen van de eerste vessel: een teckel. Vanaf Downtown kun je namelijk zelf kiezen in welke volgorde je de andere zeven vessels redt in de andere themagebieden. Het volgen van

OPNIEUW...

deze abstracte map klinkt echter vrijer of spannender dan het is.

Progressie zonder vooruitgang

Het hoofdkritiekpunt dat de ontwikkelaars van After Us ter sprake willen brengen is onze consumptiemaatschappij. Elk themagebied waarin een vessel zich bevindt reflecteert problemen zoals de energiecrisis (Power Plant), overbevissing (Harbor) en ontbossing (National Park). Er zijn ongeveer tien themagebieden, maar het maakt eigenlijk niet uit in welke volgorde je ze bezoekt. Gaia krijgt namelijk geen upgrades, powerups of nieuwe krachten. Al haar vaardigheden, waaronder kabelsurfen, double jump, wall-running en het gebruiken van haar levenslicht, zijn vanaf het begin van de game al beschikbaar, wat de repetitieve gameplay niet interessanter maakt. Het enige wat de game enigszins de moeite waard maakt is het design van de gebieden zelf. Naast twee vijandvariaties van 'devourers' (corrupte mensen bedekt met aardolie) zijn de omgevingen zelf Gaia's grootste obstakels. Aardolie slokt haar in één keer op, rondvliegende plastic zakken vallen haar aan, kettingzagen achtervolgen haar genadeloos en noem zo maar op. Het gevaar van de omgevingen is wel interessant bedacht, maar daarom vergroot het eigenlijk het gemis dat al haar vaardigheden niet per gebied onthuld worden. Gedurende de hele game speel je eigenlijk alleen maar meer van hetzelfde, waardoor vooruitgang niet spannend voelt.

Statisch

Ook het verhaal laat echt heel wat steken vallen. Gaia reageert elke keer hetzelfde als ze een vessel vindt: geschokt, verdrietig, boos en dan laat ze een 'Burst of Life' los die de ziel herstelt en valt ze flauw door de inspanning. Daarna ontwaakt ze in de Ark, de centrale hub die dient als een soort oase, waarna Moeder Aarde haar dapperheid kort benoemd en Gaia weer verder mag naar een nieuw gebied. Gaia blijft de hele game hetzelfde minimensje met dezelfde angsten en verlangens om het leven op aarde te redden. Op een gegeven moment dacht ik dat het interessant zou worden en Moeder Aarde eigenlijk een controversiële slechterik blijkt te zijn die alle sporen van de mensheid wil uitwissen.

"Gedurende de hele game speel je eigenlijk alleen maar meer van hetzelfde."

Ik had het mis, maar misschien kwam het doordat er helemaal niet wordt gesproken in de game en ik de teksten van Moeder Aarde als een geniepige villain in mijn hoofd las. Of het komt doordat Moeder Aarde oppert dat de mensheid geen tweede kans verdient nadat alle vessels zijn bevrijd, wat ik een erg interessante keuze vond om te maken... O, wacht. Nee, je maakt helemaal geen keuzes in After Us. Het oppervlakkige verhaal staat ondanks zijn filosofische ondertonen muurvast, wat erg zonde is. Het einde kon hierdoor namelijk een stuk boeiender zijn, al was het alleen de keuze geweest om de mensheid te vergeven of ze inderdaad van de aardbodem te vegen. Verwacht daarom ook niet te veel van After Us. Het platformen is uitdagend en de omgevingsgevaren zijn goed verwerkt in het leveldesign, maar telkens hetzelfde doen in zo'n uitzichtloze wereld zonder ook maar een greintje ontwikkeling of verrassing, zal er helaas niet voor zorgen dat spelers in vervolg massaal liever zullen zijn voor Moeder Aarde.

SCORE 68

Een mooie game met een sombere, maar ergens ook wel realistische kijk op de toekomst van onze consumptiemaatschappij. Het leveldesign is creatief, het platformen is uitdagend en de bijpassende synthmuziek versterkt de surrealistische sfeer. Toch laat After Us heel wat steken vallen op het gebied van gameplayprogressie, karakterontwikkeling en het verhaal, waardoor je niet veel mist als je deze realitycheck links laat liggen.

ROGINA

Even lang als een gemiddeld klimaatprotest.

8-10 UREN

12

BASICS

ADVENTURE/PLATFORMER
PICCOLO STUDIO
1 SPELER
OUT NOW



Neo's Art



Neo zag als 10-jarige voor het eerst Dragon Ball Z en vindt de intro van een maaiende gitaar over een Shenron in de bliksem tot op de dag van vandaag een van de beste ooit. Vandaar dat ze met plezier haar eigen versie van de DBZ-draak tekende. 'Dragon, dragon, rock the dragon!'



REVIEW META QUEST/PC VR/PS VR2

RED MATTER 2

Na wat teleurstellende releases voor PS VR2 na launch, is er deze maand ineens een echte onvervalste must-have voor de nieuwe VR-headset die ik iedereen volmondig kan aanraden. Het gaat om de meesterlijke heruitgave van Red Matter 2.

Ja, een heruitgave, want de game is al een tijdje uit voor de Quest 2 en PC VR, maar is nu op verbluffende wijze overgebracht naar PS VR2. Dit is nu niet alleen de beste manier om de game te spelen, maar ook serieus een van de vetste VR-ervaringen die er bestaan, naast games als Half-Life: Alyx, Horizon: Call of the Mountain en Resident Evil Village.

Red Matter 2 is een action-puzzlegame, waarbij je in de ruimte op allerlei locaties op zoek gaat naar het mysterie rond rode materie: een vreselijk buitenaards goedje dat in het eerste deel op de maan opdook. Red Matter is ontzettend schadelijk voor mensen en in dit directe vervolg doe je verder onderzoek naar de herkomst, met een nieuw hoofdpersonage. En nee, het is niet erg als je het eerste deel niet hebt gespeeld, want het wordt heel snel duidelijk wat er precies is gebeurd en dit is een opzichzelfstaand verhaal.

Escaperoom

Red Matter 2 moet je een beetje zien als verschillende escaperooms achter elkaar aan geplakt, op belachelijk mooie locaties in de ruimte. Iedere keer kom je een probleem tegen in de vorm van een puzzel, die elk meesterlijk ontworpen zijn en briljant werken in VR. Pas zodra je de puzzel hebt opgelost kan je weer verder, tot je weer een nieuw probleem tegenkomt.

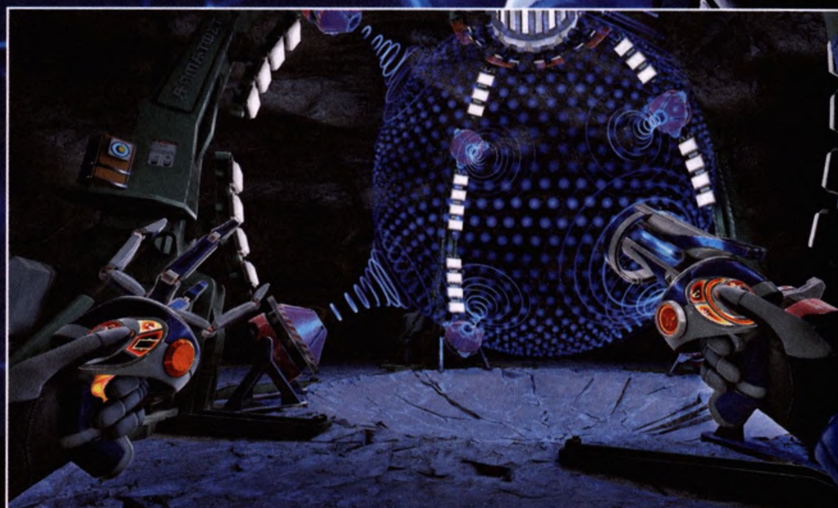
De puzzels beginnen vrij eenvoudig met bijvoorbeeld simpelweg het vinden of verwisselen van een zekering om een deur te openen, maar al snel ben je ruimteschepen aan het besturen, hendels over aan het halen om liften te bedienen en portals aan het hacken om stroom om te leiden. Dit gebeurt vaak op gigantische schaal met epische setpieces in de ruimte, waardoor je het gevoel krijgt dat wat je doet een grote impact heeft.

Technische snufjes

Om je daarbij te helpen heb je in-game twee controllers in je handen, die verdomd veel lijken op de PS VR2-controllers, met allerlei technische snufjes. Met deze controllers kan je portals hacken, je objective zien, health, hartslag en zuurstoflevels checken, objecten scannen met een laser en nog veel meer.

Er zitten daarnaast als het ware vier pootjes op de controllers, waarmee je dingen kunt vastpakken,













waardoor de controllers echt een extensie van je handen worden. Het voelt heel natuurlijk aan en het helpt daarbij dat je in-game precies ziet wat je vingers in real-life met de controllers doen. De tracking is daarbij echt fantastisch, waarbij ik niet één keer de tracking in mijn playthrough ben verloren of zelfs maar heb misgegrepen. De game is ongelooflijk gepolijst. Tussen de puzzels schuilt er in tegenstelling tot in het eerste deel behoorlijk wat gevaar en verandert de game een beetje in een actiongame, met shootouts en stealth-gameplay. Dit is erg cool gedaan en ook nog eens een fijne afwisseling in gameplay en als kers op de taart... heb je een jetpack op je rug, waarmee je met samengeknepen billetjes duizelingwekkend moet platformen in de ruimte.

Allermooiste VR-game

En niet alleen de gameplay is cool: Red Matter 2 is de allermooiste VR-game tot nu toe en een technisch meesterwerk. De game is werkelijk fantastisch geoptimaliseerd voor PS VR2, draait in 4K met foveated rendering en in native 120fps, heeft top-notch physics, lichteffecten, muziek, haptic feedback, reflecties, veel interactiviteit en adembenemende omgevingen.

Dit kan natuurlijk omdat het in de basis een VR-game is die oorspronkelijk werd gemaakt voor een mobile chip in de Quest 2, maar Red Matter 2 zet hier serieus een nieuwe standaard neer voor VR-games. De game heeft misschien wat minder details dan een game als Horizon, maar het ziet er vele malen strakker uit en draait bovendien veel beter in native 120fps. DIT is waar PS VR2 toe in staat is, fuck die verdraaide 60fps reprojection shit! En dan te bedenken dat deze game wordt gemaakt door een simpele indiestudio.

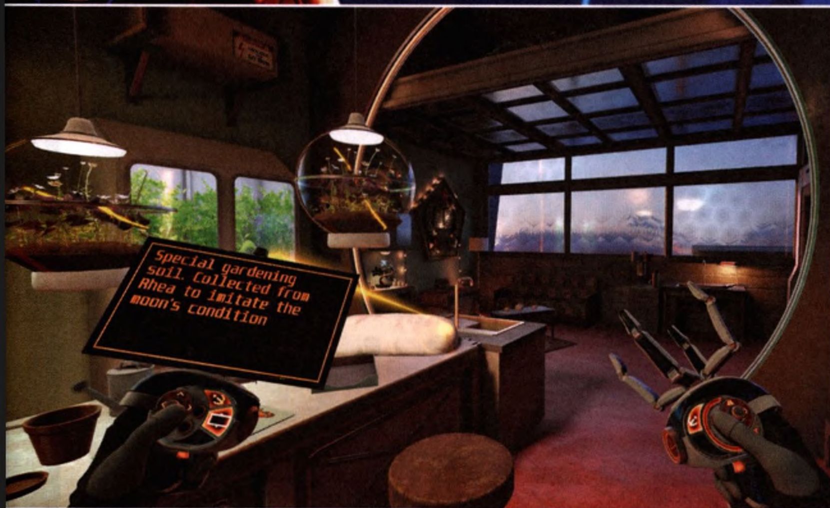
Helemaal niks te zeiken dan? Mhaw, Red Matter 2 is met een uurtje of 5 of 6 wat aan de korte kant, maar daar staat tegenover dat de game maar drie tientjes kost. En ik kan me voorstellen dat als de ruimte je niet zo boeit, de setting je niet zal aanspreken, maar wat gameplay en technische perfectie betreft is het voor iedereen met een PS VR2 een no-brainer. Er zijn maar weinig VR-games die zo'n beetje alles goed doen. Red Matter 2 is zo'n pareltje. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:







OOK GESPEELD

DE COMBINATIE HITTEGOLF EN DIABLO IV BLIJKT DODELIJK





NIET METEEN BURNING LOVE



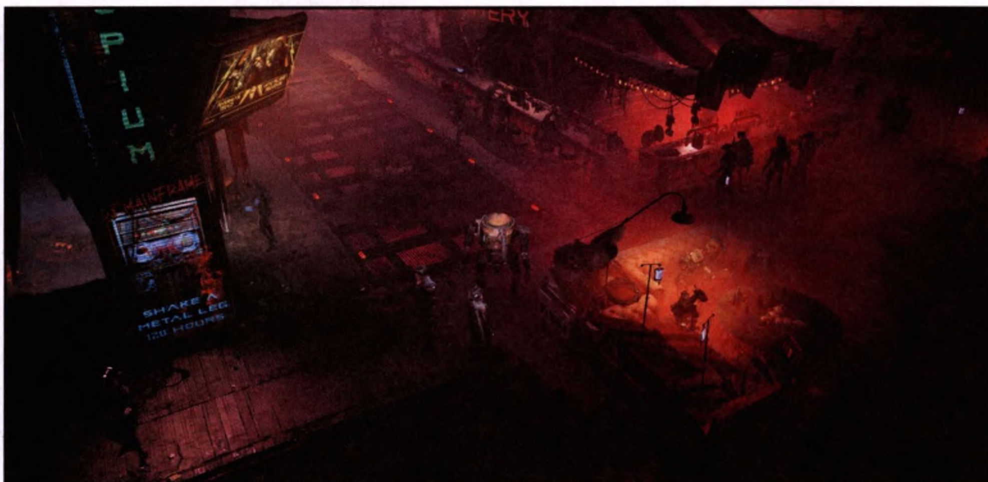
Titel: **Miasma Chronicles**
Platform: **PC, PS5, Xbox Series X/S**
Prijs: **49,99**

Ver in de toekomst is Elvis eindelijk weer een naam die je je kinderen kan geven. Adolf misschien ook, maar dat weet ik niet zeker. De hoofdrolspeler van Miasma Chronicles heet in ieder geval Elvis en hij is samen met zijn robot-'broer' Diggs in een post-apocalyptische wereld, zo eentje waarin de beschaving al fucking lang geleden uitgeroeid is, op zoek naar hun moeder. Maar die bevindt zich achter een muur van een **geheimzinnig, gevaarlijk spul genaamd Miasma**. Miasma Chronicles is ontwikkeld door het Zweedse The Bearded Ladies en daarmee zeg ik al best veel over deze game. Een van hun vorige titels is namelijk **Mutant Year Zero: Road to Eden en die lijkt ongelooflijk veel op Miasma Chronicles**. Beide zijn RPG's met turn-based combat en spelen zich in een post-apocalyptische wereld af waarin de mensheid al ontzettend lang geleden uitgewist is, onder geheimzinnige omstandigheden. Miasma Chronicles is dan wel uitgebreider, kent meer upgrade-mogelijkheden voor je squad (waar helaas gemuteerde eend noch varken bij zit dit keer), maar de beginselen zijn zo goed als hetzelfde.

En daar is op zich weinig mis mee, want Mutant Year Zero is een leuke game en The Bearded Ladies hebben wel degelijk het een en ander geleerd sinds de ontwikkeling daarvan. Dat menselijke personages toch makkelijker te omarmen zijn dan gemuteerde dieren, bijvoorbeeld, iets wat ik dan weer wat jammer vind. Of dat je in turn-based gevechten iets **meer spektakel in de vorm van superheld-achtige krachten** moet toevoegen, om de gamers meer een powertrip te geven. Miasma Chronicles komt dan ook pas echt tot z'n recht zodra Elvis z'n handschoen kan gebruiken om het strijdveld met Miasma te manipuleren. Tegen die tijd zit je al aardig wat uurtjes diep in de game, en daarvoor moet je aandacht vastgehouden worden door de world-building en de personages. Dat lukt... aardig.

De turn-based gevechten in Miasma Chronicles zijn leuk en worden langzamerhand steeds uitdagender en boeiender naarmate je squad groter wordt en je (Miasma-)krachten toenemen. Maar word je niet door het verhaal en de exploratie van de omgevingen gegrepen, **dan zal je waarschijnlijk moeite hebben de motivatie te vinden om je een weg naar het volgende gevecht banen**. En hoewel de voice-acting niet slecht is - met bijvoorbeeld de Aldi-versie van Yuri Loewenthal, Daniel Amerman, in de hoofdrol - laten vooral de gezichtsanimaties nogal wat te wensen over (lees: die zijn bijna non-existent buiten de cutscenes om) en is de wereld, op het cool vormgegeven Miasma na, een vrij inwisselbare, post-apocalyptische donkerte.

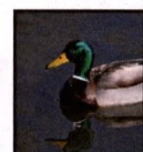
Weet je wat het is, er is inmiddels op het gebied van turn-based tactics zo ontzettend veel concurrentie, het genre maakt zo ontzettend veel ontwikkeling mee, dat **het niet heel makkelijk is om Miasma Chronicles heel hard aan te raden**. Het vorige maand besproken Showgunners vind ik bijvoorbeeld een stuk origineler en meeslepender qua opzet, terwijl een Warhammer 40K: Mechanicus veel dieper gaat en een interessantere wereld als setting heeft. En dan heb je nog Midnight Suns, of games die we wegens onmacht, niet onwil, niet eens besproken hebben, zoals Age of Wonders 4 en Darkest Dungeon II. Maar hey, mocht je die allemaal al verslonden hebben, wat in theorie vast mogelijk is, dan moet je Elvis zeker een kans geven. Anders wordt 'ie helemaal shook up.



OORDEEL:

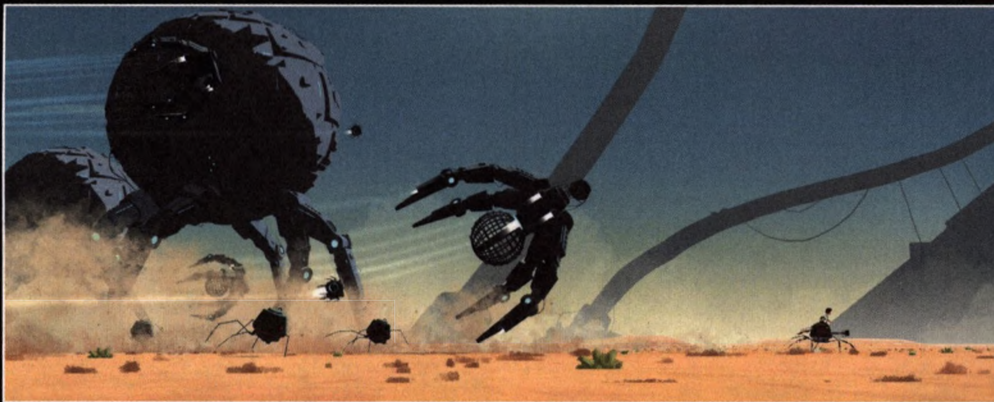


\-



\+







HET OOG WIL OOK WAT



Titel: Planet of Lana
Platform: PC, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 19,99 (Game Pass)

Stel je een prachtig vissersdorpje voor, gedipt in een Ghibli-sausje. Met gezellige dorpsgenoten, straalwitte stranden en een strakblauwe lucht op een planeet die lijkt op een soort Greatest Hits van onze aarde. Lana woont daar samen met haar oudere zus. En oh, wat lachen ze wat af samen. Geen idee waarover, overigens, want **Lana en haar kornuiten hebben het vocabulaire van een Furby na een herseninfarct**. Dat mag de pret niet drukken, want het is een stijltje natuurlijk, en gewoon cute deluxe.
Maar terwijl je samen met je zus aan het chillen bent in deze heerlijke vibe, wordt de planeet overvallen door robots. Alle dorpsgenoten inclusief de zus van Lana **worden ontvoerd op een soort War of the Worlds-achtige manier** – ware het gelukkig wel ietsje minder luguber. Lana weet te ontsnappen en het spreekt vanzelf dat ze haar zus wil redden.
Dat varkentje hoeft ze gelukkig niet alleen te wassen, want al snel krijgt ze hulp van Mui. Mui is een soort van aapje, waarvan de makers gek genoeg zeggen dat het een hond- of kat-achtig beest is. Laat je daar verder niet door verwarren, want het is duidelijk een aap. **Samen met je aapje probeer je je zus te redden door de robots en de wilde fauna die de planeet rijk is te ontwijken.** Dat doe je door langs ze te sluipen en puzzels op te lossen en zo verder te komen. De gameplay is daardoor een beetje te vergelijken met Oddworld of Inside; je bent in principe redelijk traag en je hebt eigenlijk ook geen skills waarmee je jezelf uit de penarie kunt helpen.
Gelukkig heb je Mui, die je bij de puzzels kan helpen, en samen rol je van het ene raadsel in het andere. **De puzzels zijn niet té moeilijk**, zeker niet voor doorgewinterde puzzelaars, en wisselen gelukkig ook wel wat af qua mechanieken. De puzzels zijn niet retespannend, maar voordat ze écht beginnen te vervelen is de game al gedaan (na zo'n vijf uurtjes). De prachtige visuals, het mysterie en de sfeervolle muziek, gecomponeerd door Takeshi Furukawa (o.a. The Last Guardian), leiden je in korte tijd door een interessant avontuur, gevuld met spanning en mysterie. Verwacht weinig actie en moeilijke gameplay, maar als je even rustig wilt puzzelen in een pareltje van een game, **is Planet of Lana een perfecte zondagmiddagsnack**. Zeker omdat 'ie ook op Game Pass staat.

SCORE 80

XCOM-IG ONTMOET ALIENS



Titel: Aliens: Dark Descent
Platform: PC, Xbox One, Xbox Series X/S, PS4, PS5
Prijs: 39,99

Waarschijnlijk heeft dit al honderd keer in de bladzijden van PU-magazine gestaan, maar **Aliens is een van mijn favoriete films ooit**. Ik ben dan ook best een pittig publiek voor de zoveelste game die poogt die fantastische scifi-thriller, een van de beste sequels ooit, om te zetten naar interactief vermaak.
Dark Descent verandert in de eerste paar uur van een point-&-click-adventure in **een soort narrative driven survivalhorror RTS**. Een flinke transformatie die gepaard gaat met aardig wat uitleg, maar uiteindelijk levert het een... niet onaardig spelletje op. Het doet me een beetje denken aan Starship Troopers: Terran Command, dat ik een aantal maanden geleden op deze pagina's besprak. Ook dat is een goede poging om met een beperkt budget van een geliefde franchise een leuke, strategische titel te maken.
Uiteindelijk is deze real time XCOM Ultra Light **het beste wat er qua games gebeurd is met de Alien-franchise sinds Creative Assembly's Alien: Isolation**. De game vertelt een aardig verhaaltje met prima voice-acting waar James Cameron mogelijk geen permanente wegtrekker van zou krijgen, **en schotelt je redelijk uitdagende gameplay** voor met een niet onverdienstelijke hoeveelheid customization. Het heeft me prima vermaakt en me eraan herinnerd dat ik weer even m'n driewekelijkse boze brief naar Fox/Disney/James Cameron moet schrijven over waarom DE FUCK Aliens nog niet in 4K beschikbaar is.

SCORE:







CHALLENGE A PERFECT, IMMORTAL MACHINE



Titel: System Shock
Platform: PC
Prijs: 39,99

Eigenlijk had Marvin, de man met een BioShock-tattoo, deze game moeten bespreken, maar die had het te druk met belangrijke eindredactie-business. Dus gaat **de mafkees die BioShock overrated vindt en nog nooit een System Shock gespeeld heeft** zich maar aan deze remake wagen, maar niet voordat ik Marvin gevraagd heb waar die drukte om het origineel uit 1994 nou precies over gaat.

Marvin: "Buiten de iconische bad guy (bad AI?) en setting, introduceerde System Shock een hoop systemen (what's in a name) die door veel andere games werden overgenomen. Het verhaal kreeg je niet voorgekauwd in lineaire levels, maar moest je zelf ontdekken op een volledig open, 3D ruimteschip, en **naast schieten was je vooral bezig met puzzelen, scavengen, inventory-managen, skills verdelen, dialogen houden, audio-logs luisteren** en ga zo maar door."

"De immersive sim was geboren - of uhh, de 'thinking man's shooter', voordat die term compleet werd uitgemolken in de jaren die zouden volgen. Om nog maar te zwijgen over **hoe moeiteloos System Shock verschillende genres combineerde** (cyberpunk, shooter, survivalhorror, metroidvania, RPG). Mede door z'n moeilijke controls is het origineel helaas wel hopeloos verouderd."



Nou, die verouderde controls waar Marvin het over heeft zijn met deze remake zeker verholpen, waardoor de game **nu ook qua combat echt vermakelijk is en dichter bij een FPS komt dan het origineel.** AI is verbeterd, de verschillende guns zijn leuker om te gebruiken en de manier waarop de Hacker in de hoofdrol handig gebruikmaakt van de verschillende apparaten in de wereld, wordt weergegeven door coole, soepel ogende animaties.

Niet dat ontwikkelaar Nightdive voor deze remake alle ray-tracing en performance-capture uit de kast heeft getrokken om System Shock 2023-ready te maken. Nee, **er is gekozen voor een retro look waarmee op grafische wijze gecommuniceerd wordt dat dit een dertig jaar oude cyberpunk-klassieker is.** En dat is een stijlkeuze waar ik totaal mee aan boord ben, zelfs

SINDS WANNEER IS 'BOOMER-SHOOTER' EEN DING?



Titel: Warhammer 40.000: Boltgun
Platform: PC, Xbox One, Xbox Series X/S, PS4, PS5, Switch
Prijs: 21,99

Na het spelen van Warhammer 40.000: Boltgun ben ik even rond gaan neuzen op het internet om te zien wat anderen zoal van de game vinden, en daarbij kwam het woord 'boomer-shooter' héél vaak voorbij. And I took that personally.

Kijk, **toen ik acht jaar geleden solliciteerde voor een stageplek bij PU**, werd mij gevraagd enkele teksten te schrijven; naast nieuwsberichten ook een feature. En dat deed ik met volle overgave, over een genre games waar ik geen genoeg van kan krijgen. Old-school shooters, noemde ik ze in die feature, maar dan wel old-school shooters die je in 2015 nog kon spelen zonder ergens een floppydisk te moeten scoren – denk aan games als GZDoom (vet project!), Painkiller en Shadow Warrior. Blijkbaar ben je een boomer als je die tof vindt, en ik ben nog niet eens 30. Shit.

Aan die lijst kan ik nu ook prima Warhammer 40K: Boltgun toevoegen, want deze shooter van Auroch Digital grijpt maar wat graag terug naar de hoogtijdagen van de jaren 90. De shooter heeft leuke pixelgraphics, en ook al zijn de omgevingen ietwat eentonig, **blijft het urenlang leuk om je pixelachtige vijanden in een pixelige bloedmist uiteen te zien spatten** na een goed gemikt schot. Hordes aan vijanden uit het Warhammer 40K-universum – gok ik dan he, want ik weet net zo weinig over dat universum als het My Little Pony Extended Universe – rennen je tegemoet, en je krijgt een prima wegschietend wapenarsenaal om hen een kopje of duizend kleiner mee te maken. De levels zijn niet al te lineair (maar verwacht geen Doom 2016-praktijken), bevatten een hoop secrets om te ontdekken en zitten **zoals het een 90's shooter betaamt vol met gekleurde sleutels die je moet vinden** en in gekleurde deuren moet stoppen. Boltgun staat garant voor zo'n acht uur hersenloos schietwerk, en ook al vind ik het niet heel spannend om naar levensbalkjes van vijanden te kijken in dit genre, heb ik er maar weinig over te zeiken. Simpel, effectief boemboemknalwerk, in een charmant jasje. En het is ook nog eens mijn favoriete Warhammer 40K-game tot nu toe, maar daar was niet héél veel voor nodig.





SCORE:





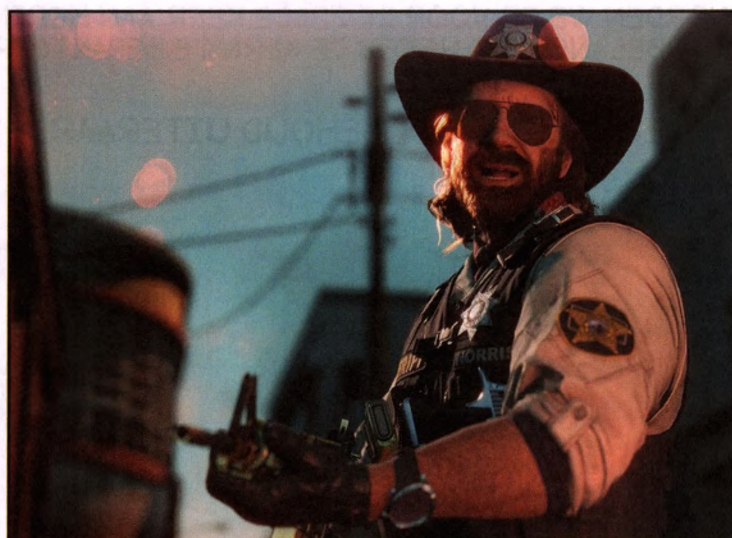


als je tijdens de hack-sequenties van de game het ruimteschip verruild voor cyberspace, dat bestaat uit vrij basale, neon-kleurige fireframe graphics.
Het tofste aan System Shock, **die overigens bol staat van de fijne mechanics en bijzonder bevredigende activiteiten**, vind ik de puzzels. Die zijn voornamelijk van het soort 'leid energiestromen om door met bochtjes en rechte lijnen hun route te manipuleren', die we wel kennen van vele games waarin je kan 'hacken' [zei iemand BioShock? - Marvin], maar dan met leuk bedachte variaties. En zeker niet makkelijk, want mocht je zo'n gamer zijn die wel goed gaat op de nieuwe golf van titels waarin je steeds minder aan je handje vastgehouden wordt, dan is System Shock je spelletje.
Dat je aan je lot overgelaten wordt in System Shock en je questmarkers kunt vergeten, betekent ook dat het er dik in zit dat **je zal verdwalen op het ruimteschip van Shodan**. Marvin had het al over het metroidvania-aspect van de game, en zoeken is nou eenmaal een onlosmakelijk onderdeel van dat genre. Ik ga daar niet hard op, en het feit dat ik al na een paar uur spelen geen idee had waar ik naartoe moest in het eerste doolhof van de Medical-verdieping, verkocht de game nou niet bepaald aan me.
Maar mocht je niet vies zijn van een beetje doelloos en richtingloos ronddwalen op een labyrint-achtige map en het idee van **een oldskool, cyberpunk survivalhorror-shooter met metroidvania- en RPG-invloeden die flink vernieuwd is** staat je wel aan, maak je dan maar klaar om het op te nemen tegen de meest fucked up AI sinds HAL 9000.

OORDEEL:







CRIME TIME OP BLAZE OF GLORY



Titel: **Crime Boss: Rockay City**
Platform: PC, PS5, Xbox Series X/S
Prijs: 39,99

Een game met Michael Madsen, Danny Glover, Danny Trejo, Michael Rooker, Vanilla Ice, Chuck fucking Norris en Kim Basinger erin?! Ik werd tot **dit volslagen idiote idee** aangetrokken als Steven Seagal tot Vladimir Putin en zijn eigen spiegelbeeld. Als 90's videogamefilms tot foute kostuums en dito soundtracks. Ik. MOEST. Dit. Spelen.
Heb ik spijt van het feit dat ik toch wel wat uren in **deze kazige, middelmatige shooter met gefaalde Payback-mechanieken, slapjes verhuld als roguelike** heb gestopt? Nou, zeker weten dat ik mijn tijd nuttiger had kunnen besteden dan tig keer dezelfde repetitieve missies doen om zo, turf voor turf, Rockay City over te nemen. Maar weet je, een Michael Rooker die dingen als 'Rock fucking solid, man. I'm ready to take some turf' roept, en een soundtrack waar knalharde bangers in zitten zoals Climbatize van The Prodigy en Freestyler van Bomfunk MC's, maken zo'n beetje alles dragelijk.
Sterker nog, **door het opgeplakte roguelike-element en het magere management-aspect van Crime Boss: Rockay City, zat ik regelmatig op het puntje van m'n stoel**, hopend dat ik Michael Madsen (AKA Travis Baker) niet zou laten doodgaan. Want dan heeft Officer Norris (ja, Chuck ja) gewonnen en moet ik helemaal weer opnieuw beginnen met Rockay City veroveren! Bovendien, elke keer als ik dacht 'waarom zou ik voor de zoveelste keer zo'n armzalige overval op precies dezelfde strip-mall plegen?' werd er weer een pareltje gedropt zoals 'All day and all night. I fuck with my boots on' of 'It's crime time, motherfucker!', en klonk er een nummer zoals Blaze Of Glory van Jon Bon Jovi.
Wat **een volledig ridicule en intens slechte game** is dit, en wat een lol heb ik ermee. Want nog steeds wacht ik met smart op het volgende optreden van Danny Trejo en verheug ik me op de volgende, idioot geschreven 'conversatie' tussen Touchdown en 30-jarige Travis Baker met de stem van een 65-plusser. Deze game... Hoe dan?!

OORDEEL:
Veel verder van smaakvolle kunst vandaan kan een game niet staan, maar Rockay City staat zeker garant voor een paar uurtjes stupide lol. Tenminste, als je fout B-film-plezier 90's stylo kunt waarderen.

PU 348 LIGT 3 AUGUSTUS IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- KOMEN WE ERACHTER WAAROM 'GRIMMIG' EN DE NAAM VAN DE GEBROEDERS GRIMM ZO OP ELKAAR LIJKEN.
- IS ROGINA ER ALS DE CHICKENS BIJ EN HEEFT ZE DAAROM EEN FLINK AANTAL GAMES ALS EERSTE BEKEKEN.
- VERTELT JURJEN EEN VERHAALTJE OVER DE BELMONTS EN DE TOEKOMST VAN DEZE DAPPERE FAMILIELIJN.
- GAAT WOUTER NA JAREN WEER EENS IETS MET ZIJN GROENE VINGERS DOEN. WIJ HOPEN SCHOONMAKEN, WANT DAT KLINKT ONHYGIENISCH.
- HEBBEN WE NAAST DE GAMEZOMER OOK, EH... DE ZOMER DER GAMES. ZONDER SJEF, MAAR MET VAKANTIEPICS VAN DE REDACTIE.
- WORDEN WE ER VOOR DE ZESDE KEER AAN HERINNERD HOE BELANGRIJK HET IS JE KERN TE BEPANTSEREN.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

FLADDEREN MET ZELDA

Voor de release van Zelda mochten we zelf ervaren hoe het is om te zweven door de lucht, net als Link in de game. We hebben twee dingen geleerd: haarnetjes staan ons best goed en dat fladderen is verdomd leuk om te doen.







YO!DM

Onze inbox stroomt over van vragen van mensen die graag antwoord willen hebben, want zo werkt dat met vragen. We hebben er zelfs een rubriek voor op onze site, maar de echte parels bewaren we natuurlijk voor deze pagina's.

Ik heb gta gekocht voor ps5 en voor ps4. Alleen als ik de ps4 versie opstart staat mijn poppetje van ps5 er niet bij. Weet jij hoe dit kan? Anders moet ik weer helemaal vanaf level 1 beginnen als ik de ps4 versie speel. Ik speel via de ps5 zelf.

Klopt, je kan je personage alleen van PS4 naar PS5 meenemen en niet andersom. Wij hebben dit ook niet verzonnen.

Hallo, ik had verleden week al vraag gesteld op jullie YouTube kanaal, maar stel hem hier ook even.

Mijn vraag is komt diddy Kong Racing ook in Nederland op de switch uit?

Zag eens op YouTube dat ze hem ergens in het buitenland hem wel hebben.

Ik hoop dat die dit jaar in Nederland uit gaat komen of volgend jaar.

En wat is leuke boerderij game en leukste avonturen race game??

Animal Crossing en Mario kart heb ik al op mijn switch

Wat een vragen! Over Diddy Kong Racing: er zijn wat geruchten dat er wordt gewerkt aan een remake van deze N64-klassieker, maar dat zijn voor nu nog geruchten. Een leuke boerderij-game? Nou, met Animal Crossing heb je al een topper in de collectie, maar de meest logische trekkertrek-game lijkt ons dan toch echt Farming Simulator. Wil je lekker racen op de Switch? Dan zou je Hotwheels Unleashed kunnen checken.

koste wat tijd maar ik heb een screenshot op jullie monitor 😂😂



Waarom zou je een screenshot van onze monitor willen?

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:





YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

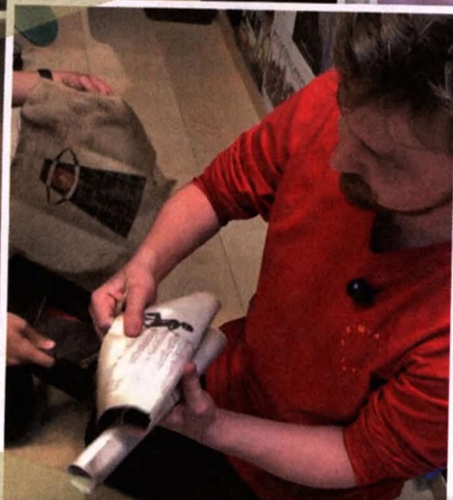
FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

PERSKIT VAN DE MAAND!

De game was ruk deluxe en dat was jammer natuurlijk, maar de perskit van Gollum was dan wel weer heel fijn. Genummerd, zoals we ze het liefst zien, en vol met frutsels, kaartjes en een soundtrack. Niet geluisterd, maar toch… leuk.







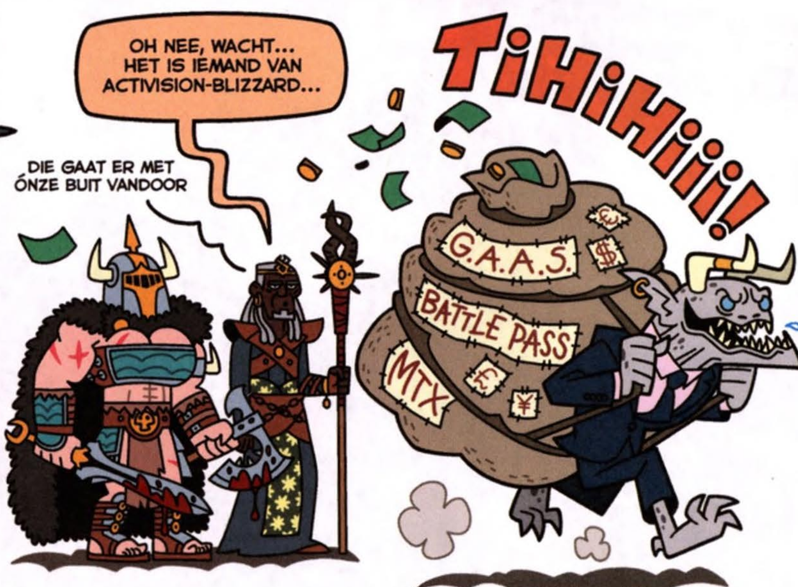
GAMEZOMER

De temperaturen schieten weer omhoog, dus dan gaan de grote gamepartijen de games aankondigen voor het najaar en vieren wij de Gamezomer. Daar moet je blijkbaar een gek hoedje voor op zetten.

FRAMEDROP

JORDI PETERS





QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **Wat vindt Raf fijn aan Star Wars Outlaws?**
- A) Kay is geen Force-gebruiker.
- B) Kay is de dochter van Han Solo.
- C) Kay is meer dan oKay.

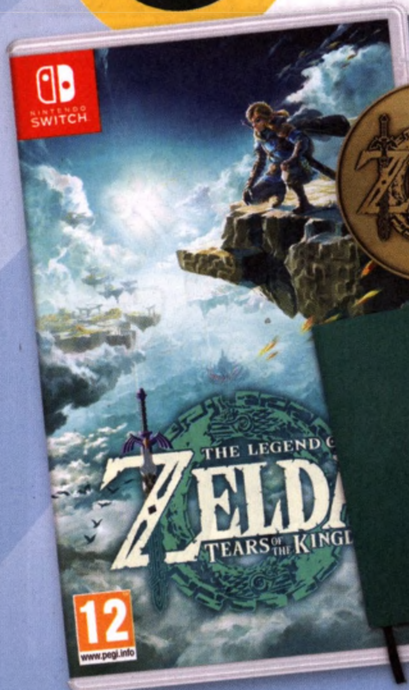
2 **Wat snapt Wouter niet zo goed aan Total War: Pharaoh?**
- A) Het gebrek aan Asterix en Obelix-DLC.
- B) De spelling van de naam Ramses.
- C) De humor.

3 **Wat wordt het meest waarschijnlijk Mario's volgende game volgens Jurjen?**
- A) New Super Mario Bros. Switch.
- B) Super Mario 3D World 2.
- C) Super Mario Odyssey 2.

4 **Wat is Rogina's favoriete game van de Gamezomer?**
- A) Lies of P.
- B) Baldur's Gate 3.
- C) Raden welk doodsaai jasje Geoff Keighley nu weer aan doet.

5 **Waar viel Florian tegenaan in Final Fantasy XVI?**
- A) Gebrek aan Chocobo's.
- B) De performance.
- C) Te veel emoties.

6 **Wat zal de bezoekers van Tjeerds Park Beyond-park bijblijven?**
- A) De ontelbare loopings.
- B) Het wereldberoemde kotspaadje.
- C) Een doormidden gehakt piratenschip.



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN PAKKET VAN THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM MET T-SHIRT, NOTITIEBOEK, BAGAGELABEL, MUNT EN DE GAME.

GESCHREVEN DOOR BESTSELLER-AUTEURS

MARCEL VAN DRIEL
EN
MANON UPHOFF

VOOR WIE ÉCHT NIET **MEER KAN WACHTEN OP DE GAME**

LEES & ONTDEK

de verborgen verhalen

ACHTER

SKULL AND BONES

SCAN EN LEES VIA DE UBISOFT SPECIAL-APP



de Leescoalitie



UBISOFT